

PEŁNE WERSJE:

Anachronox

Połączenie RPG i gry akcji. Wciel się w kosmicznego detektywa, ocal świat przed zagładą...

+ Crazy Machines
+ Euro Club Manager

Scrapland

Nowy przebój twórcy „Alice”!
Co kryje w sobie
złomowisko robotów?
Sprawdź sam

Hearts of Iron 2

Rasowa strategia dla osób,
które nie boją się tabelk,
statystyk i wykresów...

The Punisher

Przeraził cię Manhunt,
a Postal wywołał szok?
Nie instaluj Punishera,
ta gra bije wszelkie
rekordy brutalności!

Rybki z Ferajny

Co kryje się pod błyszczącymi
fuskami pewnej rybiej
piękności? Oskar sprawdzi
to, gdy tylko wyposaży
swoją norkę...

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

Gothic 2: Noc Kruka

Kontynuacja sequela jednej z najgłośniejszych gier RPG
ostatnich lat. Przed tobą kolejne wspaniałe przygody!

Zapowiedzi

Sim's 2: Na Studiach	08
The Regiment	10
Crashday	12
Polanie 3 (Knight's Shift 2)	13
Doom 3: Resurrection of Evil	14
The Kings of the Dark Age	16
Officers	18
Freedom Forces vs The Third Reich	20
NASCAR SimRacing	21
Mercenaries	22

Temat numeru

Settlers: Dziedzictwo królów	30
------------------------------	----

Piąta odłona osadników odziedziczyła grywalność...



S. 10

Poszukiwania nowego króla gier akcji trwają!

Recenzje

Victoria Pack	34
BlowOut	36
Champions League	38
① The Punisher	40
MANHUNT przechodzi na emeryturę!	
① Gothic 2: Noc Kruka	42
Kruk poszedł już spać, a gracz gra i gra...	
① Hearts Of Iron 2	44
Druga druga wojna światowa...	
① Scrapland	46
Crapland to na pewno nie jest. Świetna gra!	
Law and Order: Justice is Served	48
Miami Vice	50
Evil Genius	51
RollerCoaster 3 pl	52
The Arrangement	52
Rybki z Ferajny	53
Minitesty	54

S. 42

Faceci w czerni? Nie, to Żaba, Randall i Joel nocą w Egipcie!



S. 40

Matki! Brońcie swoje dzieci przed złymi grami!



Poradniki

Poradnik: Prince of Persia: Warrior...	56
Kody	74

Nie tylko gry

Test odtwarzaczy MP3	64
Sprzęt – nowości	67
Filmy warte obejrzenia	71
Poczta Randalla	72

Konkurs Creative	67
Konkurs Forever	69
Konkurs JanSport	70

następny **CLICK!**
już 8 marca

Orkiestra piekielna...

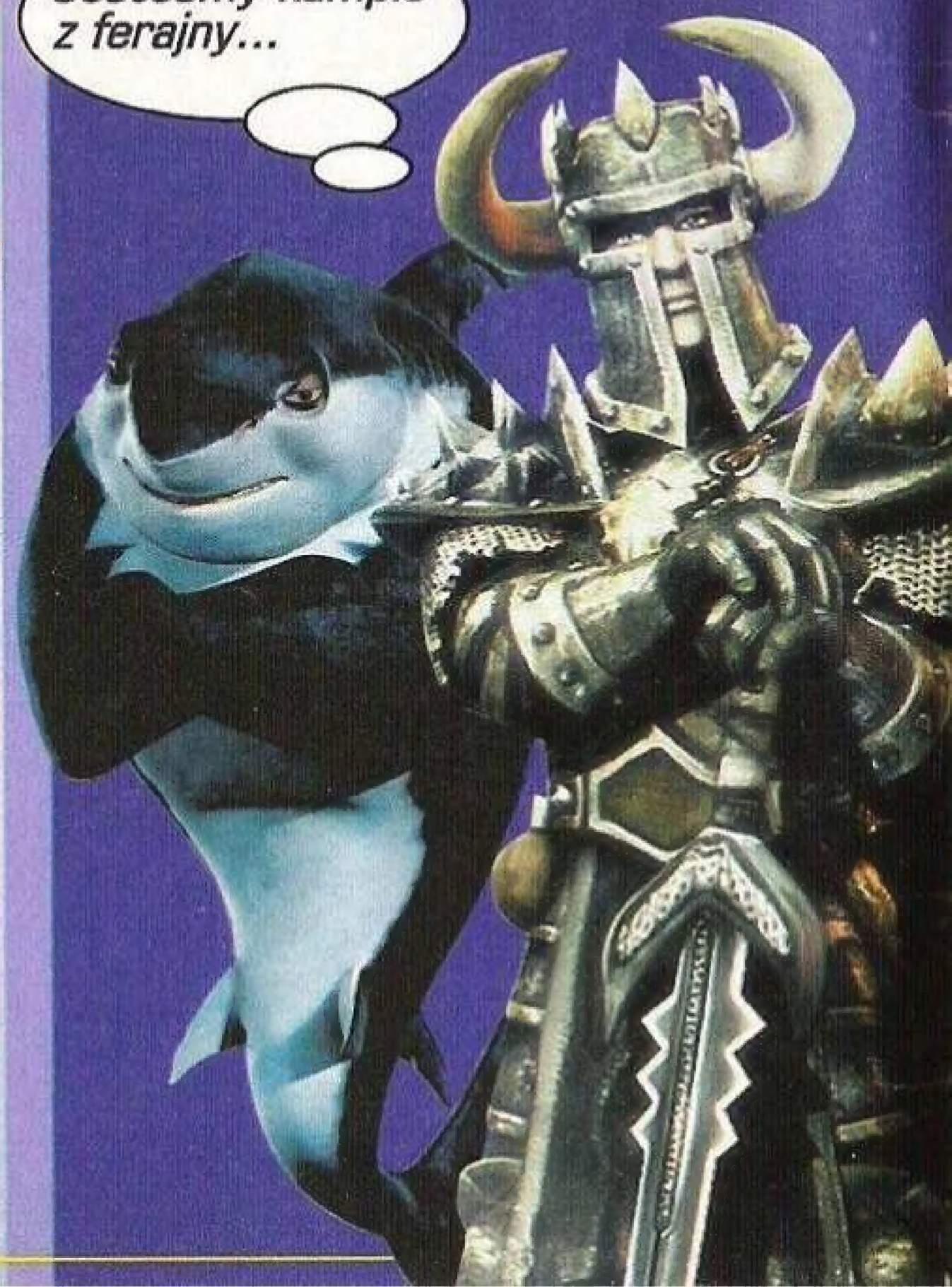
Gry komputerowe (podobnie jak i telewizja) są wynalazkiem szatana. Oczywiście istnieje też jedyna słuszna stacja TV, która zła nie jest, a wręcz przeciwnie – jako jedyna mówi prawdę i tylko prawdę. Aby biedni, skotowani ludzie nie pogubili się w pełnym pułapku świateł, istnieje także jedyne słuszne radio (choć złośliwi mówią, że ono ma ryja ojca dyrektora) i jedyna słuszna gazeta (nie CLICK! niestety)... Po co wam to wszystko mówimy? Otóż: kilka tygodni temu odbył się XIII finał Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy – akcji znanej chyba wszystkim mieszkańcom Polski. Efekty działalności WOŚP są widoczne w szpitalach – zapewne tysiące rodziców mogłoby potwierdzić, że ich pociechy skorzystały z nowoczesnego sprzętu kupionego przez Orkiestrę. WOŚP jest także organizatorem Przystanku Woodstock – imprezy, na której młodzież może wyszaleć się, słuchając muzyki i nie tylko... To suche fakty, które każdy może ocenić.

Tymczasem pewien nawiedzony orędownik prawdy i zbawca straconych dusz za wszelką cenę próbował wmówić nam, że białe jest czarne. Wraz z członkiniami partii moherowych беретów zaatakował organizację, która od trzynastu lat zbiera do kilkudziesięciu milionów złotych rocznie, a następnie kupuje najnowszy sprzęt medyczny dla szpitali. Klecha Dyrektor (prywatnie miłośnik luksusowych samochodów za kilkaset tysięcy złotych) śmiało zarzucił WOŚP, że część pieniędzy, całkowicie zgodnie z prawem, wydaje na inne cele. Dla niego ważniejsza jest gigantyczna impreza, na której dochodzi do różnych zdarzeń „niemuzycznych”, a nie setki lub tysiące dzieciaków, które uniknęły kalectwa lub śmierci... Głupota? A może zazdrość o pieniądzu?

Umiejętność myślenia jest czymś niezwykle cennym. W styczniu kilkanaście milionów ludzi po raz kolejny pokazało, że potrafi samodzielnie wyciągać wnioski i oceniać sytuację. I to nie zwracając uwagi na krakanie wron. Mamy nadzieję, że byliście wśród nich. Pamiętajcie: decyzja zawsze należy do was...

redakcja

Jesteśmy kumple
z ferajny...



TRZY PEŁNE WERSJE

ANACHRONOX

RPG

Dawno nie było w CLICKU! gry role-playing.
Umieściliśmy takową dziś rano... W twoim kiosku!

1



ABY ZAINSTALOWAĆ
ANACHRONOX, MUSISZ WŁOŻYĆ DO
CZYTNIKA CD#1, A NASTĘPNIE (KIEDY
PROGRAM TEGO ZAŻĄDA) CD#2

Jedna z najbardziej znanych i zarazem mocno niedocenionych gier role-playing ostatnich lat, cudowne dziecko geniuszy z Ion Storm. Pachnie leciutko japońszczyzną, czaruje futurystyczną oprawą i złożonymi zagadkami, a przy okazji wciąż lepiej niż chodzenie po bagnach. Akcja programu toczy się na unoszącej się w przestworzach wyspie o nazwie Anachronox. Głównego bohatera – detektywa Bootsa – poznasz w bardzo niemiłych dla niego okolicznościach. Sylwek otrzymuje właśnie bolesną lekcję od ubranego na czarno dżentelmena o gabarytach szafy stojącej w szatni drużyny hokeistów. Wszystko przez długi. Boots ma ich tyle, że sam już dobrze nie pamięta, od kogo i ile pożyczył. Wie jedynie, że jeśli

natychmiast nie znajdzie sobie pracy, zginie śmiercią bolesną i szalenie widowiskową. Na szczęście twój heros jeszcze raz ma farta. Pojawia się szansa na sporą kasę... Trzeba tylko zrobić z kilkoma osobami porządek.

ANACHRONOX ma ładną, trójwymiarową grafikę i wciągającą fabułę. Spore wrażenie robi mroczne, dołujące otoczenie, utrzymane w chłodnych odcieniach beżu, zieleni i fioletu. Mieszkańcy wyspy również nie budzą zaufania. Ponure typki gotowe są zabić dla pieniędzy. Nic dziwnego, że w dialogach dominuje czarny humor, a trup ściele się gęsto. Same walki toczą się w trybie turowym, przypominając nieco starcia z FINAL FANTASY

– najstojniejszej konsolowej serii role-playing. Tak więc jeśli lubisz japońskie RPG'i, pokochasz ANACHRONOX. Jeśli wolisz DEUS EX i te klimaty bardziej ci jarają... pokochasz ANACHRONOX. Ten program nie zostawia ci większego wyboru.



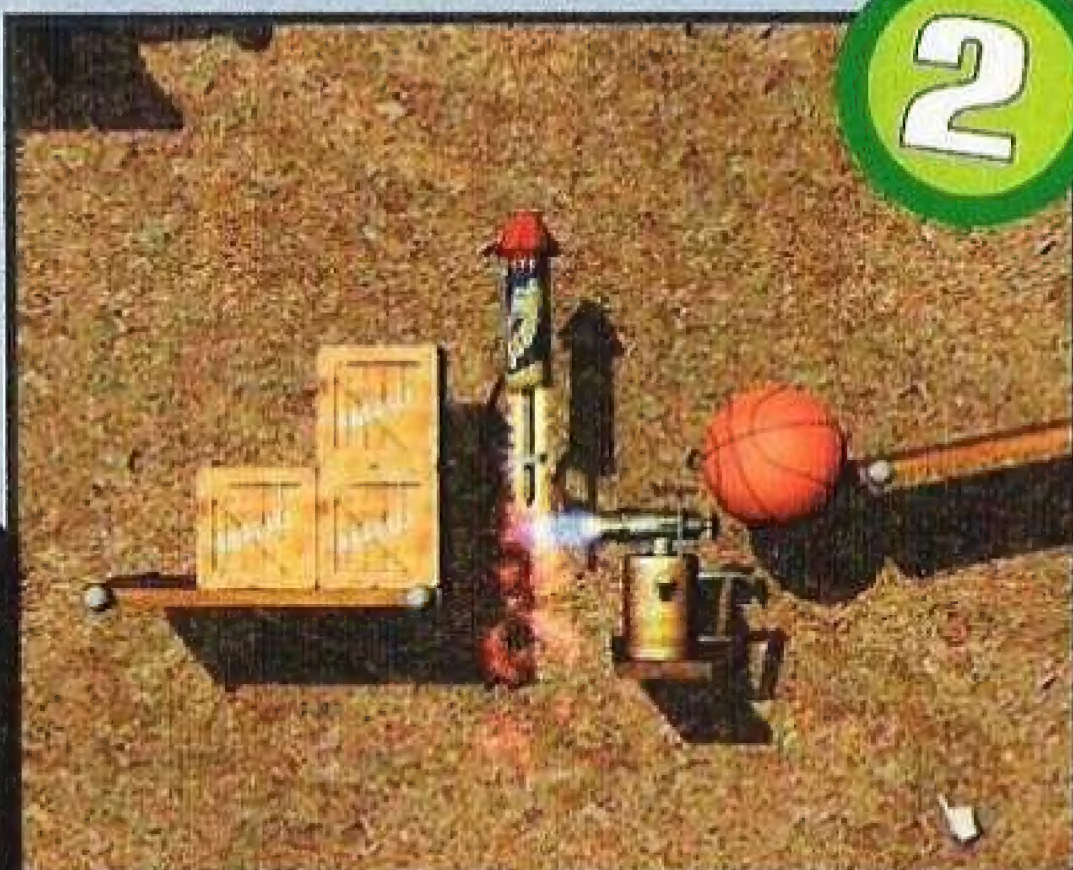
tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

Crazy Machines

LOGICZNA

Jeśli przyczepisz linkę do ogonka chomika, a następnie położysz przed nim jabłko, małe zwierzątko napręży mięśnie i ruszy powoli do przodu. Czemu powoli? Ano cóż... Na końcu linki znajduje się wielka jak słoń siekiera. Gdy tylko gryzoń szarpnie do przodu, siekiera przewróci się, przecinając kabelek. Prąd przestanie płynąć do żarówki, ta zgaśnie i w pokoju zrobi się ciemno. I po cóż wstawiać i lazić do kontaktu, jeśli czarną robotę może za ciebie odwalić chomik? Niesamowita maszyna... To sekret świetnej gry logicznej CRAZY MACHINES. Doskonały pomysł i fajna oprawa dźwiękowa stanowią jej największe atuty. Ekstra zabawę masz jak w banku!

2



Euro Club Manager 03/04

SPORTOWA

Fanów piłki nożnej uszczęśliwiliśmy niedawno napisaną przez czytelników grą FUTBOL MANIA MANAGER. Program zaskakująco dobrze poradził sobie w ankietach popularności, pokonując kilka innych, w pełni profesjonalnych produkcji, które konkurencyjne czasopisma zamieściły na płytach CD. Postanowiliśmy pójść za ciosem... Proponujemy produkt dużo bardziej złożony, wymagający naprawdę dobrej znajomości zasad rządzących „dorosłym” futbolem. W EURO CLUB MANAGER 03/04 pokierujesz zespołem, będziesz kupował i sprzedawał zawodników i decydował o taktyce drużyny na boisku. Zajmiesz się też stroną finansową przedsięwzięcia oraz treningami.

3



Zawartość CD

CD1

- Pełna wersja:
- ANACHRONOX CD#1,
- CRAZY MACHINES

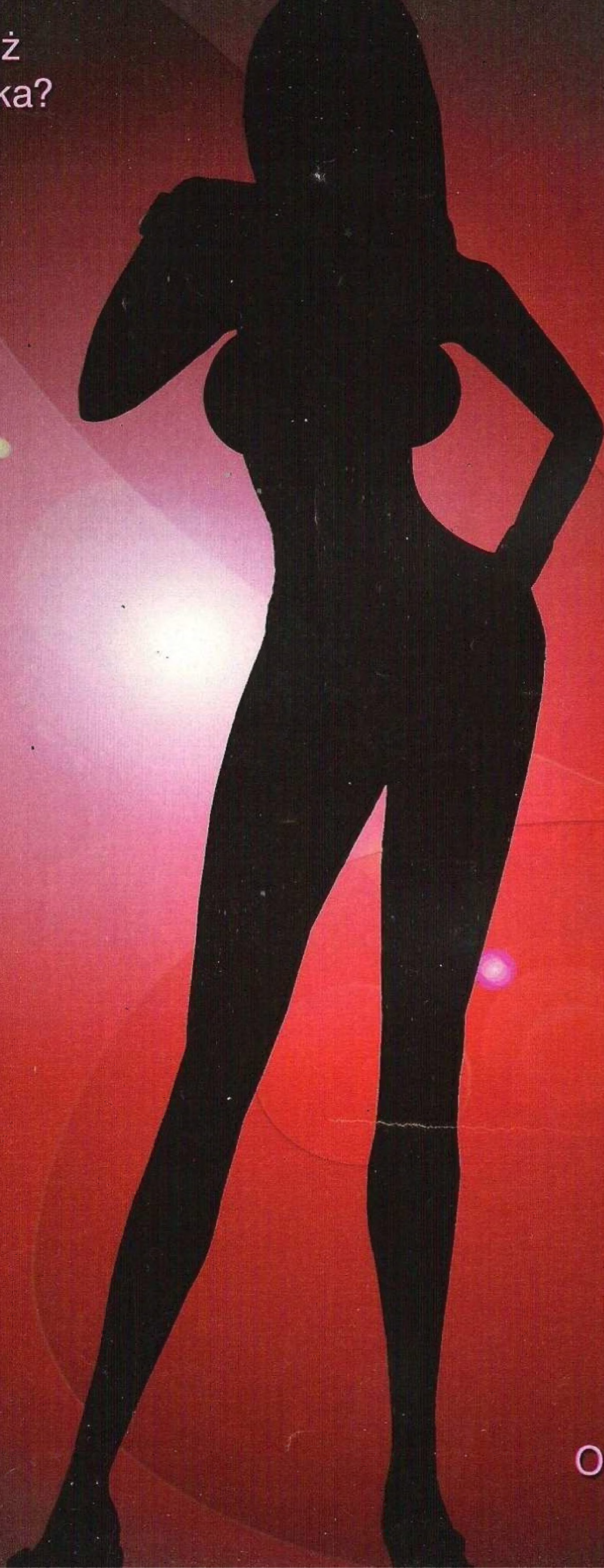
CD2

- Pełne wersje:
- ANACHRONOX CD#2,
- EURO CLUB MANAGER 03/04

Nie działa, co zrobić?

- Przed uruchomieniem gry Anachronox zalecane jest zainstalowanie patcha (katalog na CD#1 teczka Patches)
- Euro Club Manager - nazwa gracza musi brzmieć Unnamed Player
- W przypadku problemów z grami pod Windows XP zaleca się zmianę zgodności na Windows 95 (prawy przycisk myszy na ikonie programu – Właściwości i zakładka Zgodność).
- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłocznii. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoni: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰
- Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6 z dopiskiem „CD Click”.

Czy złapałeś już
białego króliczka?



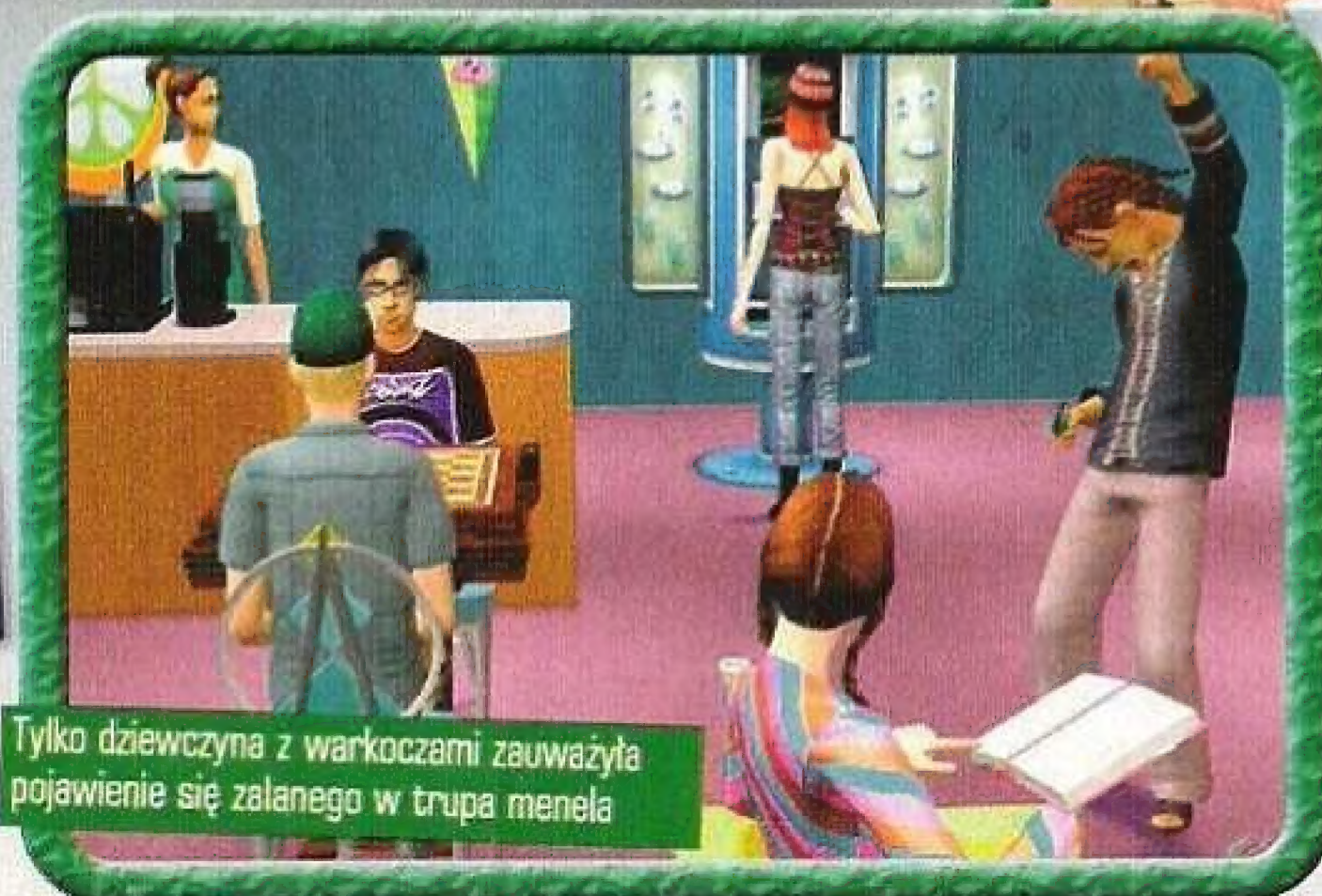
Odwiedź tę stronę
już za miesiąc...

The Sims 2

NA STUDIACH

DODATEK DO GRY

Do tej pory sim był
pozbawionym
wykształcenia ćwokiem.
Teraz swoją erudycją
powali na ziemię
Sokratesa!



Tylko dziewczyna z warkoczami zauważyła
pojawienie się zalanego w trupa menela



Coś niesamowitego. Dziewczeta w bieliźnie
okładają się poduchami. Catfight na maksa!

Bohaterowie serii THE SIMS byli do niedawna skończonymi idiotami. Nie mieli wykształcenia, brakowało im też dobrych manier oraz oglady, jaką człowiek zdobywa na studiach. Co gorsza, nawet najstarsi członkowie rodu nie wiedzieli nic o Sofoklesie i Antygonie, o tezauryzacji pieniędzy kruszcowych i projekcji wstecznej metodą analogową. Z tego względu niko-

zmeni. Dzięki nowemu dodatkowi do gry THE SIMS 2 członkowie najbardziej wirtualnej rodziny we wszechświecie wreszcie zaczęli myśleć!

Pomysł dodatku „studenckiego” zrodził się w głowach projektantów z firmy Maxis dobre trzy lata temu. Niestety, dość długo leżał na półeczce z napisem „fajne, ale niemożliwe”. Pierwsza część serii była po prostu za mało rozbudowana, by zaimplementować w niej szalone idee wizjonerów dowodzonych przez producenta Jonathan Knighta. Na szczęście THE SIMS 2 projektowano już z myślą o co najmniej trzech kolejnych dodatkach.

W pierwszym z nich, zatytułowanym NA STUDIACH, simy wyruszą, by podbić amerykańską wyższą uczelnię. Zanim jednak się tam wybiorą, przejdą przez wszystkie etapy życia, od radosnego raczkowania i robienia kaku w pieluchy, po pierwsze młodzieńcze miłości i tzw. problemy kolejarzkie („Masz szlaban, szczeniaku, i nie będziesz mi tu pyskował!”). Dopiero potem na cztery lata przeniosą się do akademika oraz okolicznych barów, knajpek, sal koncertowych i czytelni. Będą przeglądać mądre książki, pisać eseje na komputerze, dorabiać jako trenerzy fitness bądź po prostu cieszyć się życiem. Tak naprawdę studia w nowym dodatku są jedną wielką imprezą. Na parterze każdego domu studenckiego stoi wielki telewizor, wokół którego toczy się życie akademickie. Ludzie gapią się w ekran, ciągną lemoniadę

go, nie dziwi-
ło, że bohaterowie
gry ginęli masowo,
skacząc na głów-
kę do pustych ba-
senów, podpalali
się w czasie przy-
gotowywania
obiadu i za-
wieszali, wycho-
dząc do Win-
dows. Na szczę-
ście niedługo
wszystko to się

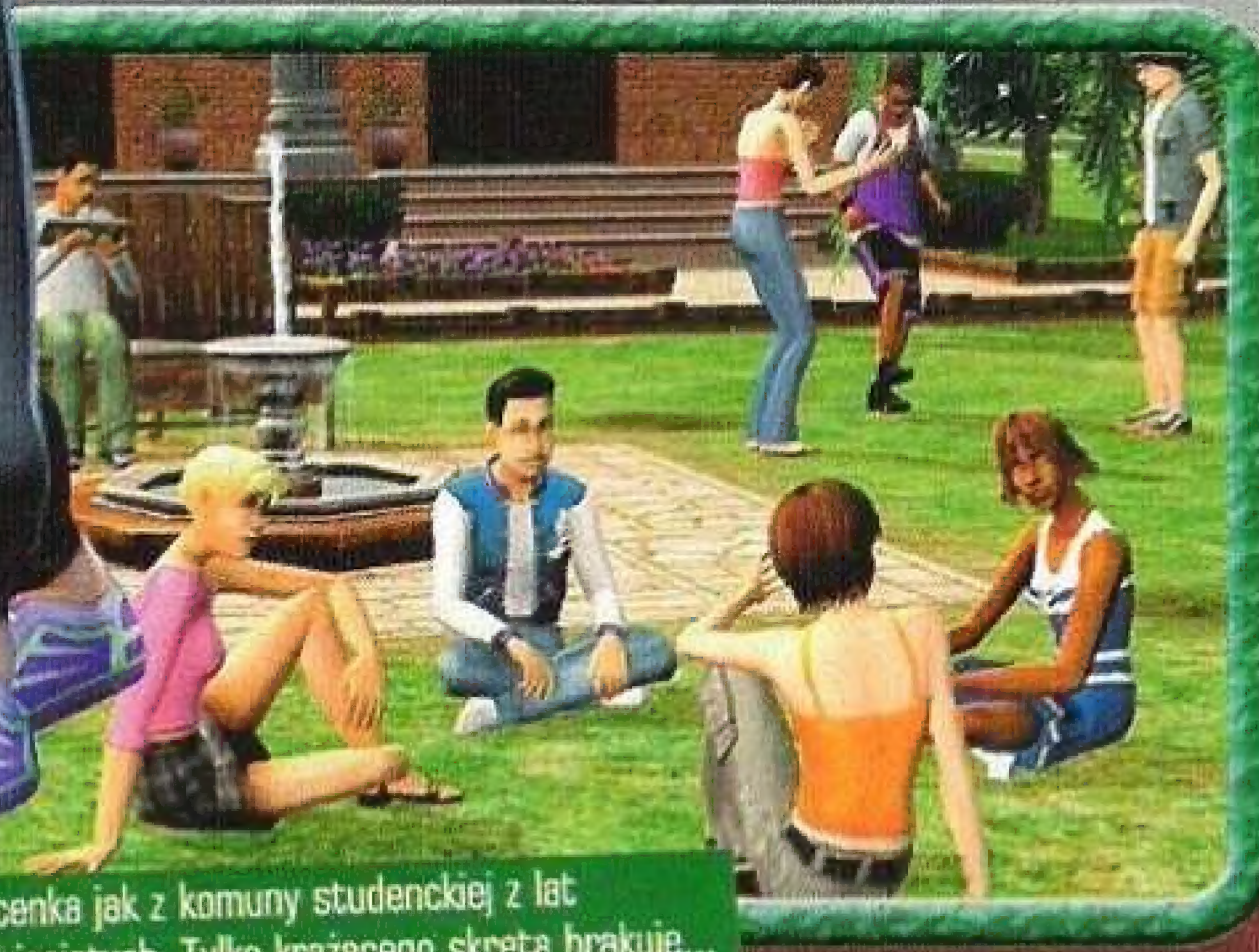
z wielkiej bańki, tańczą, przebierają się w dziwaczne kostiumy. Czasami wycinają też sobie paskudne żarty, a nawet wdają się w bójkę na poduszki! Niezwykle rzadko siadają do komputera, by nastukać pracę domową. Do stojącej tuż obok czytelni mało kto zagląda. Szkoda, bo za złe wyniki w nauce można wylecieć z uczelni, a za dobre – dostać niemałe stypendium.

Kasa się przydaje. Życie na uczelni nie należy bowiem do tanich. Książki kosztują, kawa w kawiarni również, a rodzice niezbyt chętnie finansują latorośl. W dodatku w czasie każdego z czterech lat studiów bohaterowie zyskują kolejne okienko potrzeb, które również generuje koszty. Na szczęście młode simy mogą dorobić pracując w barach, księgarniach i klubach sportowych, udzielając korepetycji bądź wykonując drobne prace domowe (sprzątanie, wykaszanie śmieci). Zmęczone nauczą się wpływać na znajomych, by ci odrabiali za nich prace domowe. Nowa umiejętność przyda się zwłaszcza po powrocie do domu – nie ma niczego piękniejszego niż widok sąsiada koszącego ci trawnik i jego żony gotującej obiad dla twoich dzieci. Studia pozwolą też obrać zupełnie nowe ścieżki kariery!

Dodatek przyniesie całą masę nowych przedmiotów. Prócz kilku rodzajów wygodnych kanap, różnych krzeseł i tapet, stołu do bilarda, flipperów, telewizora panoramicznego oraz bańki na lemoniadę (przypominającej dziwnym trafem fajkę wodną) pojawi się dziwaczna roślina, będąca połączeniem rosiczki z krową. Gdy nieostrożny sim zostanie przez nią zeżarty, wymiona stworzenia napelnią się smacznym mlekiem. Wystarczy je wypić, by przejąć część jego cech. Co ciekawe, spałaszowanego kumpla można „odrodzić” na specjalnym ołtarzu. Jeśli zapłaci się za tę przyjemność zbyt mało, bóg-przywracacz zwróci znajomego pod postacią paskudnego, zgnitego zombiaka... Ech, nie ma to jak studia.

Sim Brother

Jan Boiz, jeden z producentów gry THE SIMS 2, wymyślił nowy program telewizyjny w stylu „Big Brothera”, nawiązujący oczywiście do popularnej gry komputerowej. Widzowie podglądaliby życie kilku osób mieszkających pod jednym dachem. Za pomocą SMS-ów zachęcaliby bohaterów do konkretnych czynności, na przykład przygotowania się na potrawę wegetariańską czy złożenia wizyty pod prysznicem płci przeciwnej. Nie wiadomo jednak, czy stacje telewizyjne będą tym pomysłem zainteresowane.



A tu scenka jak z komuny studenckiej z lat
sześcioletnich. Tylko krążącego skreta brakuje...

Strategiczna

The Sims 2: Na studiach

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: marzec 2005

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Maxis / EA Polska

www.thesims.pl

Pierwszy oficjalny dodatek do THE SIMS 2. Bohaterowie
jadą na studia, gdzie kują się, byczą i podzwaniają zartoc-
ne rodinki. Czasem też się uczą, ale to szalenie
nudne zajęcie...

THE REGIMENT

Niechaj zadrzą terroryści, fundamentaliści i inne pomioty szatańskie, gdy wymierzysz w nich swą broń, żołnierzu S.A.S.!

Korzenie S.A.S.

Historia S.A.S. – Special Air Service – sięga czasów II wojny światowej, a konkretnie brytyjskich operacji w Afryce Północnej. Oficer komandosów, David Sterling, brał udział w pustynnych walkach. Widząc ich nieefektywność, doszedł do wniosku, że bardziej skuteczne byłyby ataki przeprowadzane przez małe grupy – 4 lub 5 osób – składające się z doskonale wyszkolonych, zgranych ze sobą ludzi. Pierwsza brygada S.A.S., utworzona w lipcu 1941, liczyła 67 ludzi. Dowodził nią Sterling, który sam nakreślił wcześniej ogólne zasady obowiązujące wewnątrz brygady. Najciekawsza z nich, oprócz stałego dążenia do samodoskonalenia, to zniesienie hierarchii – wszyscy mieli być sobie równi. Pierwsza operacja S.A.S., nawiasem mówiąc zakończona niepowodzeniem, została przeprowadzona w listopadzie tego samego roku.

stosujesz tu zasady postępowania wytyczone dla Counter Revolution Warfare Wing – skrzydła S.A.S. – które są w chwili obecnej naśladowane przez wszystkie jednostki tego typu na świecie.

W trakcie wykonywania misji prowadzisz do boju grupę czterech antyterrorystów. Nie tylko sama forma, ale też i lokalizacja zadań powinna być interesująca – szczególnie dla tych, którzy choć raz byli w stolicy Anglii. Ratowa-

nie zakładników przetrzymywanych w budynkach angielskiego parlamentu lub też likwidacja terrorystów, którzy przejęli kontrolę nad londyńskim metrem to chyba wystarczająca zachęta dla każdego anglofila i miłośnika FPP.

Wartka i pełna napięcia akcja nie pozwala na żadne negocjacje i chwile zwłoki. Gdy zakładnik ma

lufę przy skroni, nie ma też czasu na spokojne planowanie akcji. Działaj instynktownie, ale skutecznie. Pamiętaj, że zapowiadane wysokie SI wrogów spowoduje, iż w chwili zagrożenia nie zawahają się użyć broni, strzelając do niewinnych ofiar oraz członków twojej drużyny.

Zanim ruszysz wybawiać świat, będziesz miał okazję potrenować w słynnym „Killing House”, czyli na terenie szkoleniowym S.A.S. Dzięki temu nauczysz się sztuki oczyszczania pomieszczeń z terrorystów oraz przekazywania cichych sygnałów swoim kolegom z oddziału.

Tak skonstruowana gra nie może się obyć bez trybu wieloosobowego, który zostanie dołączony zarówno do wersji na pecety, jak i PS2. W Multiplayerze także znajdzie się możliwość treningu, tym razem drużynowego, przed rozpoczęciem właściwej batalii. Strona internetowa THE REGIMENT zawierać będzie statystyki graczy, zarówno indywidualne, jak i dla całych teamów. Dodatkowo grając na PlayStation 2, będzie można skorzystać z urządzeń głośnomówiących. Na razie trochę trudno o szczegóły, dotyczące strony graficznej oraz dźwiękowej gry. Póki co wiadomo, że grafika oparta jest na silniku Unreal.

Odbijanie zakładników szybko może się przemienić w krwawą jatkę



Pojedyńki w ciasnych pomieszczeniach wymagają koncentracji i refleksu



Znaczenie skrótu S.A.S. i siłę tej jednostki poznałem wcześniej niż znaczenie skrótu BBC, choć obie nazwy w pewnym momencie miały ze sobą wiele wspólnego. To właśnie S.A.S., brytyjskie oddziały antyterrorystyczne, dokonały jednej z najbardziej spektakularnych akcji uwolnienia zakładników. Miała ona miejsce w roku 1980, kiedy to grupa separatystów irańskich zajęła na kilka dni ambasadę swego kraju w Londynie. Akcja, skuteczna i efektywna, odbiła się w zachodnim świecie szerokim echem. Również dlatego, że wspomniana wyżej BBC transmitowała ją na żywo.

Mając owo wydarzenie w pamięci, bardzo się cieszę, że już wkrótce będę miał szansę zrekonstruować tę oraz inne akcje brytyjskich oddziałów antyterrorystycznych w taktycznym shooterze FPP, zatytułowanym THE REGIMENT. Gra, która pojawi się na półkach sklepowych w połowie bieżącego roku, oparta jest na wspomnieniach i instrukcjach dostarczonych twórcom przez weteranów S.A.S. (oni sami będą w tej grze występować, na przykład podczas odpraw przed misjami). THE REGIMENT spróbuje jak najwierniej odtworzyć operacje antyterrorystyczne w zamkniętych przestrzeniach. Za-



W czasie akcji w metrze trzeba być czujnym i mieć oczy dookoła głowy i pupy



Gdy tylko zatrzyma się pociąg, szybka akcja z zaskoczenia i po chwili delikwenci leżą na glebie

Taktyczna strzelanka FPP

Regiment

PC PS2 GC Xbox GBA

Premiera: połowa 2005

Wersja PL Multiplayer

Kuju Entertainment / Konami

<http://uk.konami-europe.com/game.do?idGame=65>

Temat na czasie, jednostki elitarne, a misje ekscytujące – tak pokrótce zapowiada się ten ciekawy tytuł. Czekamy z niecierpliwością na więcej informacji

CRASHDAY – usługi pogrzebowe i składnica złomu w jednym. Czekaamy na mecie!

CRASHDAY

Korzenie

Grę, która wyznaczyła nowy kierunek w tematyce symulacji samochodowych, był wydany w 1997 roku CARMAGEDDON. Zamiast klasycznych wyścigów ujrzelismy na ekranie prawdziwą destrukcję. Nie tylko sami rozbijaliśmy się furgami, ale na dodatek rozjeżdżaliśmy przechodniów – na punkty! Zgroza!



Wyścigi to męska rzecz. Wszystkie chwytaki dozwolone?

rampami, tunelami, drogami leśnymi lub autostradami, wirażami, pętami czy budynkami. W ten sposób powstaną zarówno trasy do zwykłych wyścigów, jak i pola do prawdziwych bitew samochodowych. Naturalnie gotowymi już trasami będzie można się wymieniać z innymi graczami. Develope-ry obiecują, że po wydaniu gry w Internecie znajdziesz nowe elementy edytora map,

jak również – uwaga! – nowe mode-

le rajdowych furek. I to za darmo! Warto też zauważyć, że wszystkie trasy gwarantują całkowitą swobodę poruszania się. Będziesz więc mógł do woli ścinać zakręty czy korzystać z wszelkiej maści skrótów. Edytor ma być naprawdę łatwy w obsłudze, dzięki czemu projektowanie nowych tras będzie samą przyjemnością.

CRASHDAY stanowi rewolucję również dlatego, że został wyposażony w potężny engine. Silnik sprawi, że będzie to gra symulacyjna, a nie tylko zręcznościowa. Zgodnie z zapewnieniami twórców, CRASHDAY zachowa realizm na tyle, na ile to możliwe – czyli do punktu, w którym zbyt dokładne odwzorowanie rzeczywistości zaczęłoby wpływać negatywnie na grywalność. Realizm oznacza nie tylko niesamowity wygląd luksusowych aut o lśniącej w słońcu lakierze, ale przede wszystkim fizykę ruchu pojazdów i ich zachowań podczas zderzeń



3 do 7, że nie zadachuje, tylko spadnie na cztery koła. Kto stawia?

i kraks. Przekonasz się o tym, oglądając z dowolnie wybranej kamery np. dachujący wózek. Twórcy chwają się, że tak przekonujących efektów jeszcze w grach nie widziałeś. O możliwościach graficznych gry dobitnie świadczą prezentowane screenshoty.

Po trzecie wreszcie, CRASHDAY będzie rewolucją, ponieważ oferuje szereg rozmaitych trybów gry, które powinny zadowolić nawet najbardziej znudzonego fana wyścigówek. Wszystkie dostępne zarówno dla jednego gracza, jak i w Multiplayerze. Oprócz klasycznego Racing Mode, gdzie po prostu ścigasz się na czas lub o miejsce z innymi zawodnikami, zobaczysz efektowny Stunt Mode, w którym zbijasz punkty za każdy ryzykowny manewr, i niszczycielski Wreck Mode, polegający na bezpardonowej walce,

w której przetrwają tylko najlepsi. Ten tryb umożliwia grę zespołową, podobnie jak znany ze wszystkich niemal FPP'ów Capture The Flag, w którym oczywiście chodzi o zdobycie flagi i dostarczenie jej do własnej bazy. Opcjonalnie będzie można używać broni w postaci minigunów i pocisków rakietowych, które z pewnością uatrakcyjnią rozrywkę. Ciekawostką są dwa tryby z bombą w roli głównej.

Pierwszy, Speed Bomb, z pozoru wydaje się banalny, jeśli nie głupi – polega na tym, by gnać na złamanie karku i dojechać jak najdalej, póki nie wybuchnie zainstalowana pod maską przez jakiegoś „życzliwego” bomba. Drugi natomiast, Pass The Bomb, zapowiada się o niebo lepiej, zwłaszcza w grze wieloosobowej. Przypomina zabawę w berka, gdzie poprzez zderzenie przekazuje się innym bombę, której licznik nieubłaganie tyka. Dla początkujących przewidziano też tryb Test Drive, w którym będzie można przetestować możliwości każdej, zwłaszcza samodzielnie projektowanej czy tuningowanej bryki.

Choć w CRASHDAY zamiast poskładanych do kupy wraków zobaczymy naprawdę fajne wózki, wzorowane na wielkich markach, jak np. Lamborghini, to jednak gra nie posiada żadnych licencji. Czy program rzeczywiście okaże się rewolucją, przekonamy się dopiero po jego wydaniu. Czyli niebawem.



Jak śpiewają „siostrzy- czki”: Nas nie dogonią!

Aż żal bierze, jak się pomyśli, że taki wózek wkrótce trafi na złom

Wyścigi

Crashday

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: wiosna 2005

Wersja PL

Multiplayer

Mono Byte Studios

www.crashday-game.de

Prawdziwie realistyczne wyzwanie dla prawdziwych piratów drogowych. Byłe do przodu, byłe szybciej... byłe w całości?

KNIGHTSHIFT 2 CURSE OF SOULS

Kontynuacja jednej z bardziej znanych polskich serii gier

Seria POLANIE jest obok EARTH A sztandarowym tytułem krakowskiej firmy Reality Pump. Pierwszą część pamiętają pewnie tylko najstarsi górale, natomiast „dwójkę” sprzed niespełna dwóch lat powinien już kojarzyć.

POLANIE 3 poza granicami naszego kraju pojawią się pod tytułem: KNIGHTSHIFT 2: THE CURSE OF SOULS. Tym razem jest to czysty eRPeG, zupełnie nowa gra w porównaniu z drugą częścią serii. Ta – przypomnijmy – stanowiła mieszankę strategii i role-playing. Twórcy jednak usłyszeli dużo dobrego o elemencie RPG i w rozwoju serii poszli właśnie w tym kierunku. Na początku wybierzesz swoją postać spośród dziewięciu klas. Każda z nich ma swoją historię i osiem różnych umiejętności oraz czarów. W zestawie znajdzie się m.in. barbarzyńca, krasnolud, nekromanta, mag, złodziej, wojownik. Różnica polegać będzie nie tylko na balansie siły i czarów – bohater sam będzie też decydować, czy podążać drogą Zła czy Dobra.

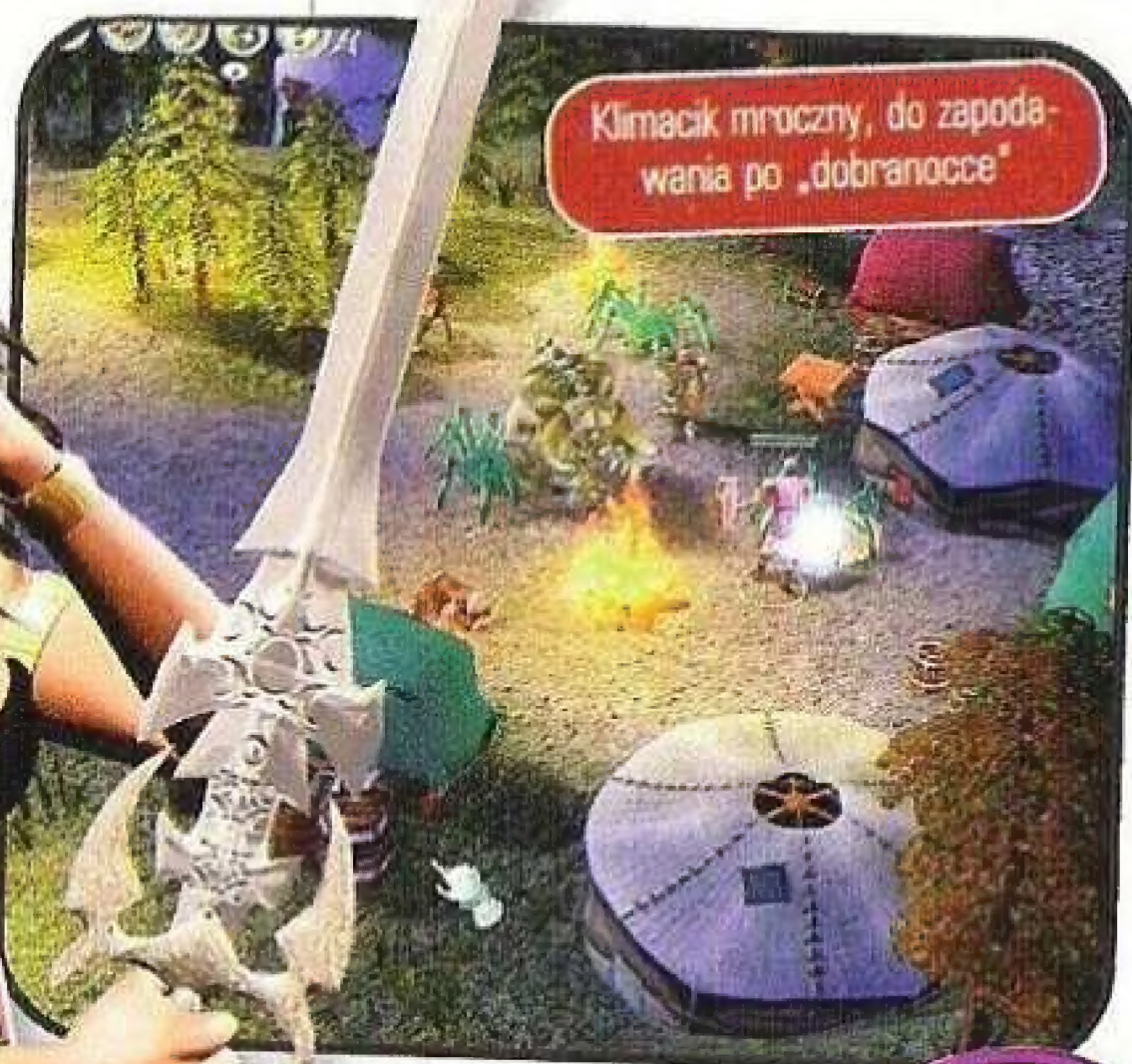
W pierwszych sekwencjach gry twój heros wykopuje bardzo cenny artefakt. Po rozmowie z mądrym magiem dowiaduje się, że przy jego pomocy można zniszczyć świat. I tak zaczyna się kolejna odsłona odwiecznej batalii między jasną i ciemną stroną mocy. W grze działać będziesz w pojedynkę, poruszając się po trójwymiarowym



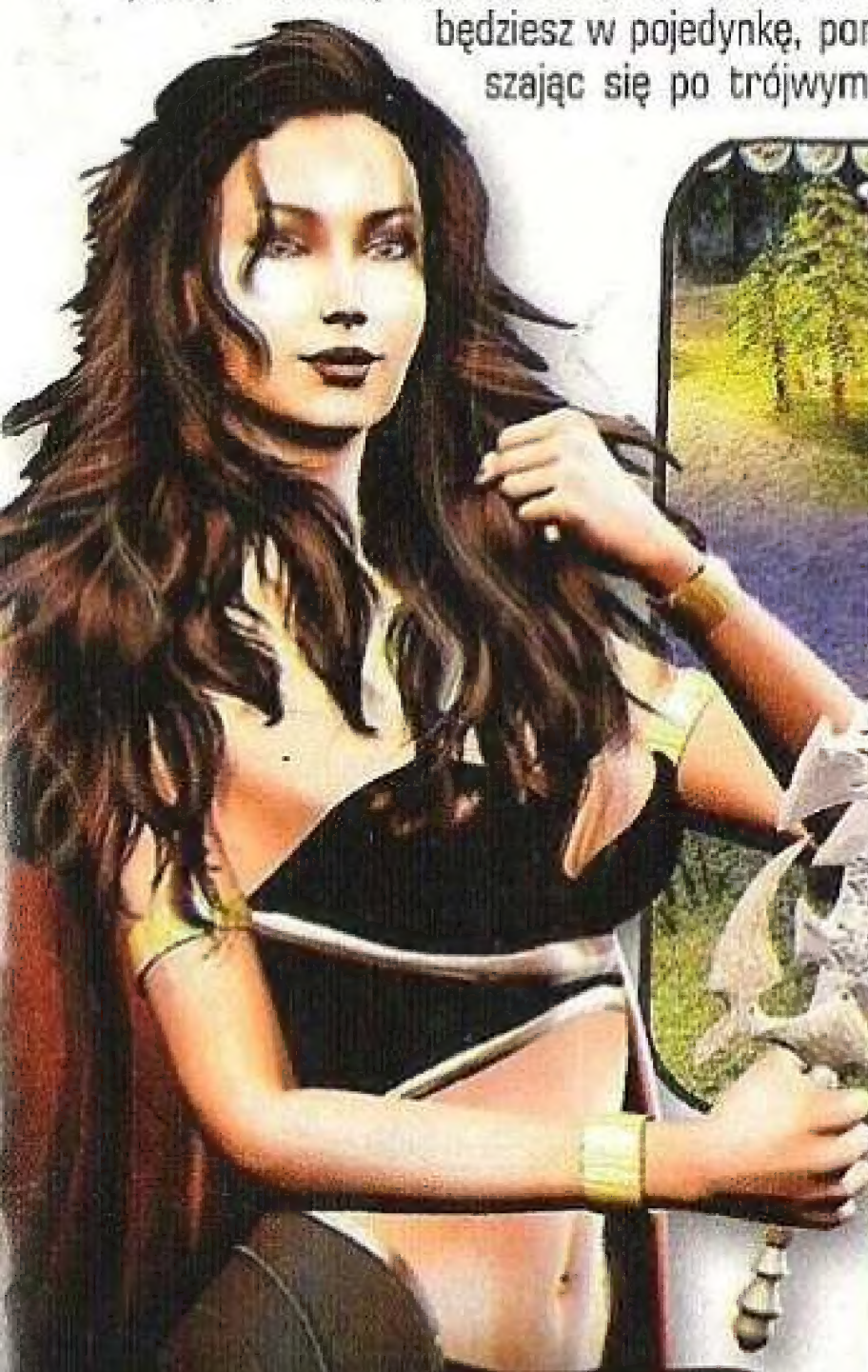
Na twojej drodze staną hordy fantastycznych stworów

rowym terenie z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Na krótko można wynająć także małą grupę współpracowników, ale nie będą to twoi stali towarzysze. Fabuła, jak przystoi na RPG, jest nieliniowa, a questy zależą od tego, jaką postać na początku wybierzesz.

Gra POLANIE 3, oprócz kampanii dla pojedynczego gracza z dziesięcioma różnymi światami do przemierzenia, zaoferuje możliwość zabawy w Sieci. Jej poprzedniczka dużą część popularności zawdzięczała właśnie aktywnej społeczności internautów. Jeśli chodzi o technikalia, tytuł budowany jest na silniku rodem z POLAN 2. Ma to na celu zwiększenie grupy docelowej chętniej do zakupu gry. Rzecz jasna, wprowadzono niezbędne modyfikacje. Warto przy tym wspomnieć, że nad szatą graficzną pracuje firma, która wcześniej zajmowała się SPELLFORCE. W związku z powyższym o poziom produktu nie musimy się specjalnie martwić.



Klimacik mroczny, do zapodawania po „dobranocce”



Role-playing

Polanie 3

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: luty/marzec 2005

Wersja PL

Multiplayer

Zuxxez / Topware

www.zuxxez.com/game_projects/ks2.php

Zapowiada się ciekawa rąbka z domieszką odwiecznej kwestii moralnej w tle. Producenci z Reality Pump gwarantują wysoką jakość...

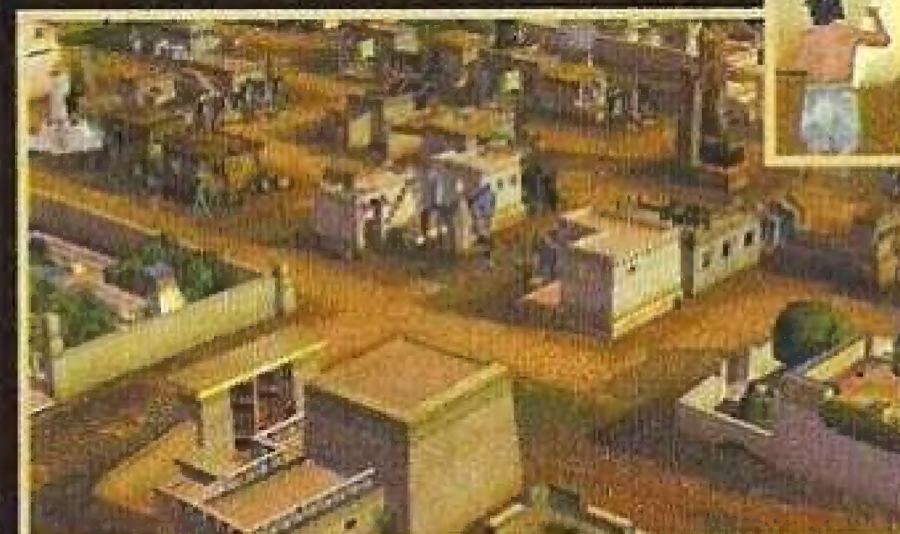


**ZOSTAŃ FARAONEM
STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM**

Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

już w sprzedaży!

Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D, można zwiedzać stworzony przez siebie świat.



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.

resurrection of evil

Jeszcze nie zdążyły na dobre opaść emocje związane z premierą DOOM 3, a już szykuje się dodatek!

DOOM 3

Beefcake! Są gnieśne piardy, tylko gdzie antena satelitarna Obcych?



wierchnię globu. Niedługo potem czujniki namierzyły dziwne sygnały. Firma postanowiła wysłać na miejsce ekipę badawczą. Źródłem sygnałów okazał się tajemniczy artefakt. Nie trzeba było się tego czepiać, chłopaki! Bramy piekła ponownie stanęły otworem. Znaleźli to nic innego jak najpotężniejszą broń piekiel – dokładne przeciwieństwo Soul Cube, który został użyty w DOOM 3. Dr. Betruger i kilku gości z piekła chcą go dostać w swoje ręce, dlatego wysłał za tobą trzy potężne demony.

Akcja RoE rozpocznie się przy pierwszym stanowisku archeologicznym – tam właśnie odnaleziono ślady obcej cywilizacji. Zamiast biegać po ciasnych korytarzach bazy, udasz się w mrok podziemnych tuneli. Jak łatwo się domyślić, znowu będziesz zdany tylko na siebie.

Przelączenie na zmianę latarki i broni w mrocznych zakamarkach marsjańskiej bazy nareszcie odchodzi do lamusa. Na wzór HALF-LIFE 2 będziesz miał do dyspozycji kombinezon ochronny z oświetleniem wbudowanym w helm. Moim zdaniem, już w podstawowej wersji DOOM 3 powinna się znaleźć taka opcja. RoE wprowadzi do zabawy także trzy nowe bronie. Pierwsza z nich to legendarna dwururka, która towarzyszyła ci już w pierwszej odsłonie serii

Stefek znowu ubabrał cały kombinezon – przecież tego nawet [reklama off] nie wypierze



DOOM. Najlepiej przystawić ją przeciwnikowi do głowy, a potem strzelać. Druga niespodzianka to Ionized Plasma Levitation, czyli po ludzku manipulator zaczerpnięty z HALF-LIFE 2. Nie ma się czego wstydzić, w końcu wzorują się na najlepszych. Poza standardowym przesuwaniem przedmiotów i przeszkód manipulator będzie mógł przechwytywać kule ogniste, a nawet głowice rakiet. Trzecia i ostatnia pewna rzecz to mroczny artefakt. Relikt potrafi absorbować trzy moce specjalne z demonów. Będziesz mógł z nich korzystać, jak tylko pokonasz ich właściciela.

Pierwsza moc nazywa się „hell time” i działa dokładnie jak bullet time z MAX PAYNE. Spawalnia akcję dla wszystkich poza tobą. Co ciekawe, „hell time” zastosujesz nie tylko w walce, ale także przy rozwiązywaniu kilku łamigłówek. Druga moc to „berserker”. Wciąż niewiele o niej wiadomo. Nazwa sugeruje, iż ma związek z bitewnym szałem. Ostatnia to „invol-

Film DOOM

Na podstawie serii gier DOOM powstaje film z gatunku science-fiction/horror. Jego fabuła opowiadać będzie o przygodach ośmiu Marines przetransportowanych do bazy na odległej planecie. Nie obędzie się bez licznych strzelanin, potworów z piekła rodem, ujęć kręconych z perspektywy pierwszej osoby, piły łańcuchowej czy BFG (Big Fucking Gun :-)). Reżyserem jest nasz rodak Andrzej Bartkowiak. W rolach głównych wystąpią Karl Urban (Eomer z drugiej i trzeciej części trylogii „Władca Pierścieni”), Dwayne Johnson („Król Skorpion”) oraz Rosamund Pike („Śmierć nadejdzie jutro”). Premiera kinowa ma mieć miejsce w trzecim kwartale 2005 roku.

nerability”, czyli nieśmiertelność. Na szczęście, wszystkie będą działały tylko przez określony czas.

W RoE pojawią się nowi przeciwnicy, na których wypróbujesz wszystkie zabawki. Jeden z ciekawszych wrogów to Bruiser, ogromniasty demon-cyborg z dwoma obrotowymi ciężkimi karabinami. Pomagać mu będą Vulgary – małe, szalenie zwinne impy, które potrafią chodzić po ścianach i sufitych oraz miotać kulami. Oprócz nich w RoE pojawią się nowe odmiany zombie oraz finałowy boss, czyli Dr. Betruger.

Planowana długość rozgrywki w RoE ma odpowiadać połowie DOOM 3. Jednak nie samym trybem dla samotnego gracza człowiek żyje, dlatego Multiplayer też otrzyma kilka prezentów. Z pewnością pojawią się nowe mapy oraz długo oczekiwany tryb Capture the Flag, przygotowany przez znaną w światku modyfikacji firmę Three Wave Software. Na dodatek, do zabawy powróci Deathmatch (każdy na każdego) oraz jego drużynowa odmiana. Oficjalny limit graczy to 8.

Kiedy RoE się ukáže? Gdy zostanie ukończona, czyli podobno w marcu bieżącego roku. Czekam z niecierpliwością!

FPS

Doom 3

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: wiosna 2005

Wersja PL

Multiplayer

Activision / IEM

www.doom3.com

RoE ma poprawić niedociągnięcia DOOM 3 oraz wprowadzić do zabawy kilka sprawdzonych rozwiązań. Zapowiada się piekielnie!

właśnie takiej latareczki brakowało mi w DOOM 3!



The Kings of the Dark Age

Średniowiecze to takie fantasy,
tyle że bez magii
(jakby ktoś nie wiedział...)

O przewadze palisady nad murami kamiennymi
decyduje... stan królewskiego skarbcza

Jestem król
Zdzisław i bardzo
lubię budyń
czekoladowy

Miesiąc temu miałem okazję zapowiedzieć nadejście STRONGHOLD 2, gry, która już wcześniej wyrobiła sobie znaną markę. Dlatego też bez obaw mogłem polecić ją waszej uwadze. Program, który prezentuję dzisiaj, tworzy mało znana chorwacka grupa developerska Cateia Games. Projekt jest ciekawy, ambitny, ale tym razem nie odważę się go zbyt mocno reklamować. Tutaj wiele rzeczy może się nie udać...

THE KINGS OF THE DARK AGE to turowa strategia, w której bitwy toczony są w czasie rzeczywistym. Nie jest to bynajmniej żadna hybryda gatunkowa, lecz rozwiązanie dobrze znane wszystkim miłośnikom gier strategicznych. Rozgrywka przedstawiona jest w makroskali – w trybie turowym zarządzasz ekonomią, polityką oraz siłami zbrojnymi całych krain. Natomiast w przypadku konfliktów militarnych przechodzisz do mapy taktycznej, na której dowodzenie wojskiem odbywa się tak jak w prostych RTS'ach. Jeśli dodać do tego

Przyjdzie ci walczyć
w „pięknych okoliczno-
ściach przyrody”

fakt, że całość osadzona jest w realiach średniowiecznej Europy, gra od razu nabiera specyficznego klimatu.

Jej akcja toczy się w X wieku na arenie politycznej ówczesnej Europy. Tło fabuły tworzą wydarzenia historyczne, dotyczące powstania i rozwoju Cesarstwa Niemieckiego. W wielkim skrócie: oto książęta francuscy i niemieccy, niezadowoleni z królewskich rządów, postanowili zorganizować spotkanie w Aachen, aby raz na zawsze rozwiązać tę palącą kwestię. Panujący podówczas we Francji i w Niemczech królowie zostali koronowani przez papieża Stefana IX, który pragnął wzmocnić pozycję Kościoła, co nie podobalo się książętom. Problem rozwiązano, wybierając cesarza Ottona, który miał stanowić siłę niezależną od papieskich wpływów, zdolną zwiększać przywileje i władzę możnych.

Scenariusz dla jednego gracza to 17 etapów o rosnącym stopniu trudności, podzielonych na 3 rozdziały. Oprócz tego w grze jest 6 kampanii, oferujących od razu dostęp do wszystkich możliwości strategiczno-

taktycznych. Twoim celem, rzecz jasna, jest ekspansja, podbój księstw rywali i ostatecznie korona cesarska.

Stosunki dyplomatyczne między władcami zgodne są z historyczną prawdą, przynajmniej na początku, póki nie zmieni ich nasza gra. Twórcy obiecują też realistyczny model ekonomiczny i polityczny, ale osobiście mocno w to wątpię. Sądzę, że w grze zawarte będą znaczne uproszczenia, które jednak wcale nie muszą zaniżać jej poziomu.

Zresztą przyjrzyj się screenshotom – czy przypadkiem nie przypominają ci serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC? Na większy realizm można liczyć, jeśli chodzi o dobór jednostek. Ma ich być ok. 30. Obok formacji pieszych i konnych będą także maszyny wojenne, pozwalające prowadzić oblężenia. Te ostatnie odegrają nie małą rolę w kampanii. Podobno także konstrukcje zamków są dość złożone i dają duże możliwości taktyczne. A propos taktyki – jej model uwzględnia wpływ morale na zachowanie wojsk. Twoi wojowie ze strachu nieraz spanikują, ale na szczęście można będzie ich dowolnie prze-

grupowywać. Bitwy toczyć będziesz nie tylko w szczyrim polu, ale także pośród ruin, w wioskach, jaskiniach (ciekawostka!) czy w pobliżu fortyfikacji obronnych.

Engine graficzny korzysta z OpenGL i gwarantuje pełny antyaliasing. Minimalna rozdzielczość to 800x600, zaś maksymalna 1280x1024 przy 16- lub 32-bitowej głębi kolorów. Silnik jest raczej ekonomiczny, co z pewnością ucieszy posiadaczy słabszego sprzętu. Gra ruszy już na PII 533 MHz z 128 MB RAM. Z efektów specjalnych wymienić można płonące strzały, zmienne warunki pogodowe, krew, faunę i florę. Rozgrywkę umili nam średniowieczna muzyka, która nie nudzi się nawet po 40 minutach – tyle czasu zajmuje soundtrack. W trybie Multiplayer będą mogły zagrać 4 osoby, także w aliansie dwóch na dwóch.

To tylko rozgrzewka
przed Grunwaldem

THE KINGS OF THE DARK AGE był zapowiadany na koniec ubiegłego roku. Termin premiery przesunął się jednak w bliżej nieokreśloną przyszłość, co w przypadku małych projektów zwykle nie wróży niczego dobrego. Mam nadzieję, że moje obawy okażą się płonne...

Strategia turowa / RPG

The Kings of the Dark Age

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: I kwartał 2005

Wersja PL

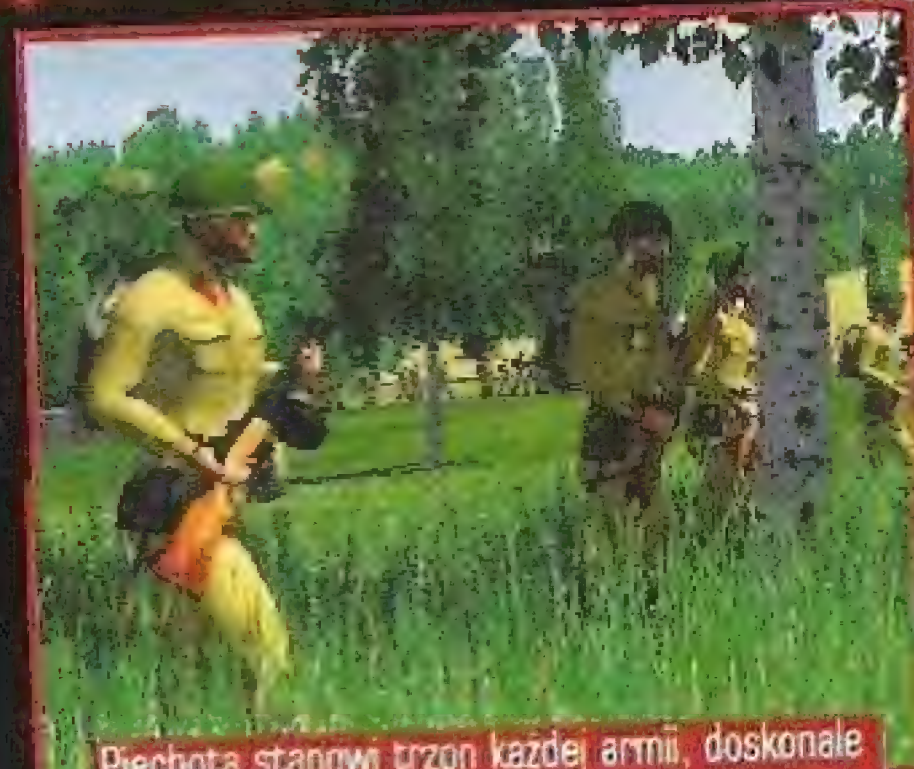
Multiplayer

Zurke

www.thekingsofthedarkage.cateia.com

Czyżby miał się pojawić następca serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC? W każdym razie nowy rok zapowiada się bardzo ciekawie dla strategii

Po lewej stronie kładki
leśnicze dobrze biorą



Piechota stanowi trzon każdej armii, doskonale sprawdzi się w lasach oraz w trudnym terenie

Calkiem niedawno gra OFFICERS zatytułowana była KOMBAT. Zmiana wydaje się sensowna, gdyż pierwotna nazwa kojarzyła mi się z mordobiciem MORTAL KOMBAT. Tymczasem OFFICERS to nic innego jak strategia czasu rzeczywistego z elementami RPG, tocząca się w realiach II wojny światowej.

W grze opowiadasz się po jednej z trzech stron konfliktu. Do wyboru są Niemcy, Rosjanie oraz alianci (Brytyjczycy z Amerykanami). Karierę rozpoczynasz jako dowódca plutonu. Kontrolę nad żołnierzami sprawujesz poprzez podległych ci tytułowych oficerów – nigdy bezpośrednio. Do dyspozycji masz m.in. piechotę, czołgi, artylerię, lotnictwo, wywiad, komandosów, saperów.

Wojna z punktu widzenia pozbawionego emocji oficera to zwyczajna taktyczno-strategiczna rozgrywka

W odróżnieniu od innych RTS'ów, w OFFICERS nie musisz zbierać żadnych surowców. Musisz jedynie dbać o regularne dostawy paliwa oraz zapasów. Składasz odpowiednie zamówienia, a potem czekasz na przybycie towarów. Alternatywną metodą zdobywania amunicji i jedzenia będzie przejście magazynów wroga albo polowanie na dziką zwierzynę. Zniszczenia i usterki sprzętu naprawisz we własnym zakresie, o ile masz do dyspozycji inżynierów. Kluczem do sukcesu w walce ma być utrzymywanie wojska w dobrej kondycji oraz zapewnienie mu dostatecznej ilości amunicji i zapasów. Musisz dbać też o morale swoich żołnierzy.

Walki będą się toczyć praktycznie w całej Europie. Spróbujesz swoich sił nawet w starciu z Polakami (!) – w tym celu musisz walczyć Niemcami, których kampania rozpoczyna się najwcześniej, w 1939 roku. Rosjanie dołączają do stawki w 1941, a alianci w 1943.

Powiązania OFFICERS z historią są niewielkie. Zachowane zostały jedynie: struktura wojsk, tereny walk oraz parametry uzbrojenia. Wszelkie wydarzenia są fikcją albo, jak ktoś woli, alternatywną rzeczywistością.

Priorytetowym celem każdej kampanii jest zajęcie stolicy przeciwnika. Cele kolejnych misji będą różne, w zależności od twojej aktualnej rangi oraz sytuacji na froncie. Tu pojawia się wątek RPG – postępy w karierze warunkuje skuteczność w dowodzeniu. Autorzy chwają się, iż prawdopodobieństwo rozegrania dwóch identycznych kampanii jest bliskie zeru.

W pojedynczej misji może wziąć udział nawet 15 000 oddziałów. Wszystkie rozkazy będzie wydawać Sztab Generalny, kierowany przez Si. Celem misji może być: utrzyma-

nie się na pozycjach do czasu uzyskania wsparcia, przejście kontroli nad wybranym terenem czy odnalezienie i zniszczenie wrogich sił, stacjonujących w okolicy. Wszystkie twoje działania będą miały określone konsekwencje. Jedno zwycięstwo czy przegrana nie prowadzi jeszcze do zakończenia wojny. Zawsze można zostać zepchniętym na poprzednie pozycje albo wykonać sprawny kontratak.

Doświadczenie to jeden z najważniejszych czynników determinujących skuteczność wojska. Każdy oddział ma mieć możliwość rozwoju swoich parametrów, takich jak celność, morale, umiejętność obsługi uzbrojenia i sprzętu wroga czy zaplecze medyczne. W ten sposób OFFICERS zachęca do rozsądnego dowodzenia oraz

unikania sytuacji, w których używasz oddziałów jak mięsa armatniego.

Autorzy nie zapomnieli także o typowo taktycznych elementach zabawy. Ukształtowanie terenu odegra istotną rolę w prowadzeniu walk. Oddziały usytuowane wyżej będą celniej strzelały i więcej widziały. Zasadzki i dywersje stanowią chleb powszedni OFFICERS. Wojska można ukryć za drzewami, pagórkami, budynkami czy w lejach po bombach. W grze pojawią się również zmienne warunki atmosferyczne.



World War 1939-1945

OFFICERS

Gott mit Uns



Podczas wojny piwniczki służyły za bunkry – nie było lepszej ochrony przed bombardowaniami

Wraz z upływem czasu dostaniesz do dyspozycji nowe technologie. Niestety, w żaden sposób nie możesz wpływać na przyspieszenie prac nad nimi. Twoim celem ma być wyłącznie zastosowanie ich w praktyce.

Muszę przyznać, iż OFFICERS zapowiada się wyjątkowo ciekawie. Wciąż niewiele wiadomo o typowo technicznych elementach programu. Całość będzie rozgrywać się w środowisku 3D, jednak na jakim silniku, nie wiadomo. W tej materii nie spodziewałbym się rewelacji, jednak dla prawdziwych strategów oprawa nie jest najważniejsza.

RTS / Strategia

Officers

PC

Premiera: jesień 2005

Wersja PL

Multiplayer

Game Factory

www.officers-game.com

Szykuje się bardzo wierny symulator II wojny światowej. Oby tylko RTS'owe podejście do tematu nie odebrało rozgrywce realizmu. Trzymamy kciuki!

FF

FREEDOM FORCE®

THE 3rd REICH

Komiksowa oprawa coraz chętniej wykorzystywana jest przez twórców gier komputerowych. Sieciowy STAR WARS: GALAXIES pokazał użyteczność „dymków”, zaś wydana niedawno strzelanina FPP XIII wykorzystywała cały garnitur „obrazkowych” chwytów. To samo można powiedzieć o obu częściach MAX PAYNE, a także o poprzednicze gry, na temat której dowiesz się za chwilę wielu ciekawych rzeczy. Na szczęście, we FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH wspomniany trend zostanie utrzymany – w grze będziesz mógł ujrzeć zarówno barwne onomatopeje typu „Bang!” czy „Trzask!”, jak i postacie żywcem wyjęte z książeczek za pięć złotych.

Podobnie jak w wydanej w 2002 roku poprzednicze



Superbohaterowie uratują twoje miasto przed każdym zagrożeniem!

nuacja nie została zrealizowana na zasadzie strategii turowej. Tym razem wszystko będzie rozgrywało się w czasie rzeczywistym. Jednak w każdej chwili będziesz mógł zatrzymać bieg wydarzeń, aby „na spokojnie” wydać wszystkim niezbędne rozkazy. Dzięki temu akcja programu ma toczyć się sprawniej i obfitować w więcej nieprzewidzianych momentów. Auto-

gry, we FREEDOM FORCE pokierujesz losami grupy superbohaterów. Będziesz dowodził nimi podczas walk z przeważającymi siłami wroga. Zajmiesz się też rozwojem poszczególnych herosów, a także zatroszczysz o nowych

członków twojej organizacji. Żeby nie było wątpliwości, zabawa toczy się na zasadach pełnoprawnej produkcji RPG. Co to oznacza, każdy wie. Bohaterowie opisywani są szeregiem statystyk i posiadają specyficzne zdolności. Nie bez znaczenia jest też ich stosunek do pozostałych członków drużyny. Pod twoimi skrzydłami znajdują się zarówno aztecy bogowie, mistycy kapłani, jak i klasyczni herosi w obcisłych trykotach, a także

różnego rodzaju postrzelęcy, nad którymi możesz stracić kontrolę w ogniu walki. Poza bohaterami znanymi z poprzedniej części gry, w nowym FREEDOM FORCE pojawić ma się sześciu nowych herosów. Oraz cała masa nowiutkich wrogów – generalnie rzecz ujmując, krwiożerczych i ponurych.

W przeciwieństwie do oryginalnej FREEDOM FORCE, jej konty-

nua nie została zrealizowana na zasadzie strategii turowej. Tym razem wszystko będzie rozgrywało się w czasie rzeczywistym. Jednak w każdej chwili będziesz mógł zatrzymać bieg wydarzeń, aby „na spokojnie” wydać wszystkim niezbędne rozkazy. Dzięki temu akcja programu ma toczyć się sprawniej i obfitować w więcej nieprzewidzianych momentów. Auto-

ryz obiecują też szereg zaskakujących trybów sieciowej zabawy, a także implementację Danger Room, który w oryginalnym FREEDOM FORCE pojawiał się dopiero po zainstalowaniu odpowiedniej łatki. Mam jednak wrażenie, że zmiany w sferze rozgrywki nie były dla developerów z Irrational Games tak ważne jak zastosowanie nowego kodu graficznego o nazwie Gamebryo.

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH obfitować ma we wszelkie możliwe graficzne fajerwerki – podane, oczywiście, w możliwie komiksowym sosie.

Superbohaterowie będą mogli ciskać we wrogów różnymi obiektami, np. samochodami, zaś potraktowane supermocami budynki mają zawałać się tak pięknie jak nigdy dotąd. Znacząco poprawił się też wygląd postaci, ich animacje, a także design poziomów. Mapy obfitują teraz w tony smaczków i cieszących oko szczegółów. Dodatkowo, w programie pojawić ma się sporo elementów graficznych,

Legendarni Bohaterowie

Drużyny superbohaterów walczą na ziemi, w powietrzu i w alternatywnych wymiarach już od wielu dziesięcioleci. Mniej więcej tak długo, jak wydawnictwa takie jak Marvel czy DC publikują swoje komiksy. Na świecie powstały setki, jeśli nie tysiące ekip zrzeszających indywidua o niespotykanych mocach i talentach. Przyjrzyjmy się kilku z nich:

FANTASTIC FOUR – chyba najbardziej klasyczny ze składów superbohaterów. Potężna porcja promieniowania kosmicznego spowodowała, że czworo kosmonautów uzyskało nadludzkie moce. Reed Richards stał się „gumowym człowiekiem”, jego dziewczyna Sue Storm potrafiła zniknąć, jej brat Johnny opanował do perfekcji pojawianie się ognie na własnym ciele, zaś pilot wahadłowca, Ben Grimm, zmienił się w kamiennego stwora. Uff...

SUPREME SOVIETS – drużyna superbohaterów działająca pod kurestwą Komitetu do Mocy Specjalnych Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich. W skład ekipy wchodził Crimson Dynamo, bóg gromów Perun, Fantasia, trzeci Czerwony Straznik oraz android o wdzięcznym kodzie Sputnik. Ekstra.

SUPER-MALPY RED GHOSTA – w skład zespołu wchodziły napromieniowane małpy, należące do zło-wieszczonego rosyjskiego naukowca, Iwana Kragoffa, znanego jako Red Ghost. Goryl Mikhlo zmienił się w coś podobnego do Bena Grimma z Fantastycznej Czwórki – jest niewiarygodnie silny i całkiem sprytny. Orangutan Peetor nauczył się telekinezy, zaś pawian Igor może dowolnie zmieniać swoje kształty. Slabo?

nawiązujących do estetyki Trzeciej Rzeszy. Dodajmy od razu, że inaczej być nie mogło. W całej grze chodzi w końcu o pokrzyżowanie planów okrutnego tyrana i szalonego przywódcy, którego historia zna jako... Dr Blitzkrieg!



Podczas walk będziesz mógł w każdej chwili zatrzymać grę, aby na spokojnie wydać rozkazy podopiecznym i... przyręć się tym wszystkim ekstra wybuchom!



Roboty bojowe Blitzkriega może i wyglądają groźnie, ale co to takiego dla walczącego o wolność i demokrację superbohatera?

RPG

Freedom Force vs The Third Reich

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: I kwartał 2005

Wersja PL

Multiplayer

Irrational Games / Vivendi Universal

www.freedomfans.com

Bohaterowie o nadludzkich możliwościach mają się dobrze, należy więc spodziewać się także uderzonych gier z ich udziałem. Do boju!

NASCAR

SimRacing



Widok z wnętrza kabiny niekoniecznie będzie ci odpowiadał, ale za to zapewnia całe mnóstwo emocji...

du... To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej. Szczegółowe omówienie rozbudowanych opcji gry zostawmy sobie jednak na czas recenzji.

Także pod względem technicznym NSR ma wyglądać nad wyraz okazałe. Dość rzec, że sposób prezentacji rozgrywki tylko w znikomym stopniu ustępuje relacjom oglądanym na EuroSport. Można wręcz za-

ryzykować twierdzenie, że przy dobrym sprzęcie z wibrującą kierownicą gra przewyższy telewizję. Ryk potężnych silników V8 wspomagać ma blisko 30 licencjonowanych kawałków. Jak zwykle EA zadbało o chwytliwą ścieżkę dźwiękową.

A teraz coś z zupełnie innej beczki. W przeciwieństwie do niedawnych produkcji osadzo-

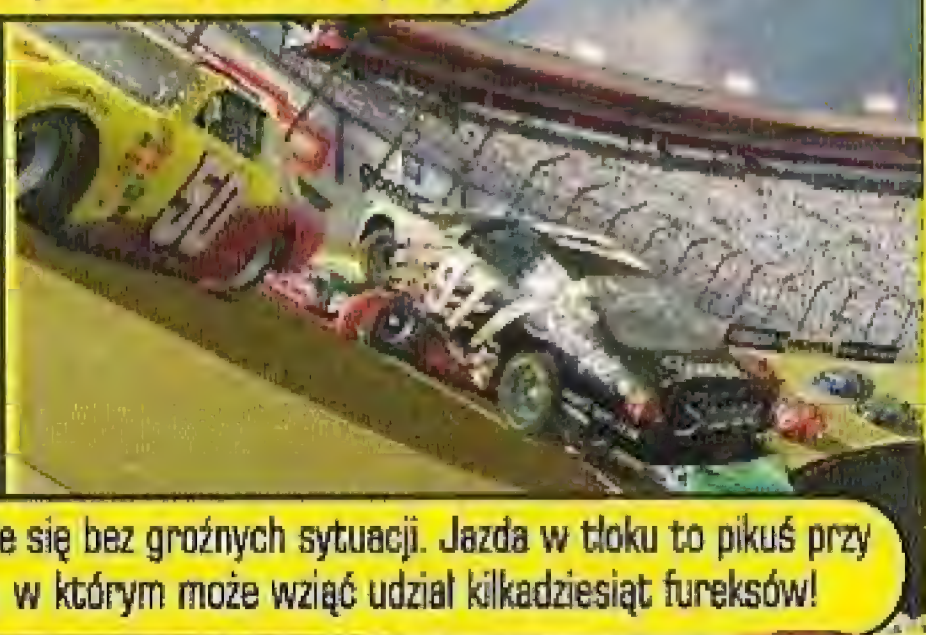
Wydawana pod szyldem EA Games seria NASCAR wraca na komputery osobiste. W przeciwieństwie do wersji konsolowych, NASCAR SIMRACING (od teraz: NSR) opracowywany jest przede wszystkim z myślą o hardcore'owych graczach, dla których najważniejszy jest realizm. Każdy, nawet najdrobniejszy szczegół wyścigów ma być zgodny z rzeczywistością. Mam tu na myśli zarówno odwzorowanie aktualnego rozmieszczenia banerów reklamowych, jak i możliwość dowolnego konfigurowania dosłownie każdego elementu wozu. Wprawdzie rozbudowany system opcji gry ma umożliwić laikom pocinanie w NRS na zasadzie arcade'owej zręcznościówki, ale nie to jest chyba najważniejsze.

Pracując nad NSR, team developerski skupił się przede wszystkim na trzech rzeczach: Sztucznej Inteligencji obecnych na torze zawodników, modelowaniu otoczenia oraz zachowaniu samochodów. Dzięki idealnemu – jak twierdzą autorzy – dopracowaniu tych elementów, NSR ma być najlepszą produkcją w swojej klasie.

Zwolennicy samotnej rozgrywki będą mogli spróbować sił w szeregu imprez jednorazowych, a także w trzech trybach kariery, podzielonych na następujące kategorie: Craftsman Truck Series, Busch Series oraz Nextel Cup Series. Na tych, którzy preferują starcia z żywymi przeciwnikami, czeka tryb online, obsługujący jednocześnie do 43 maszyn. Bez różnicy, w którym trybie powalczysz – po zakończonych wyścigach będziesz mógł spokojnie przeanalizować każdy ich aspekt. Na ekranie wyświetlone zostaną zarówno trasy poszczególnych zawodników, jak i informacje, jakiego rodzaju opon używali, jaka była nawierzchnia, jaka prędkość pojaz-



Na każdym kroku widać ogrom pracy grafików włożony w możliwie jak najwierniejsze oddanie realiów wyścigów



Nie obejdzie się bez groźnych sytuacji. Jazda w tłoku to pikuś przy karambolu, w którym może wziąć udział kilkadziesiąt fureksów!

Wyścigi
**NASCAR
SimRacing**

PC

Premiera: luty 2005

Wersja PL

Multiplayer

EA Tiburon / EA Games

www.easports.com/games/nascarsimracing

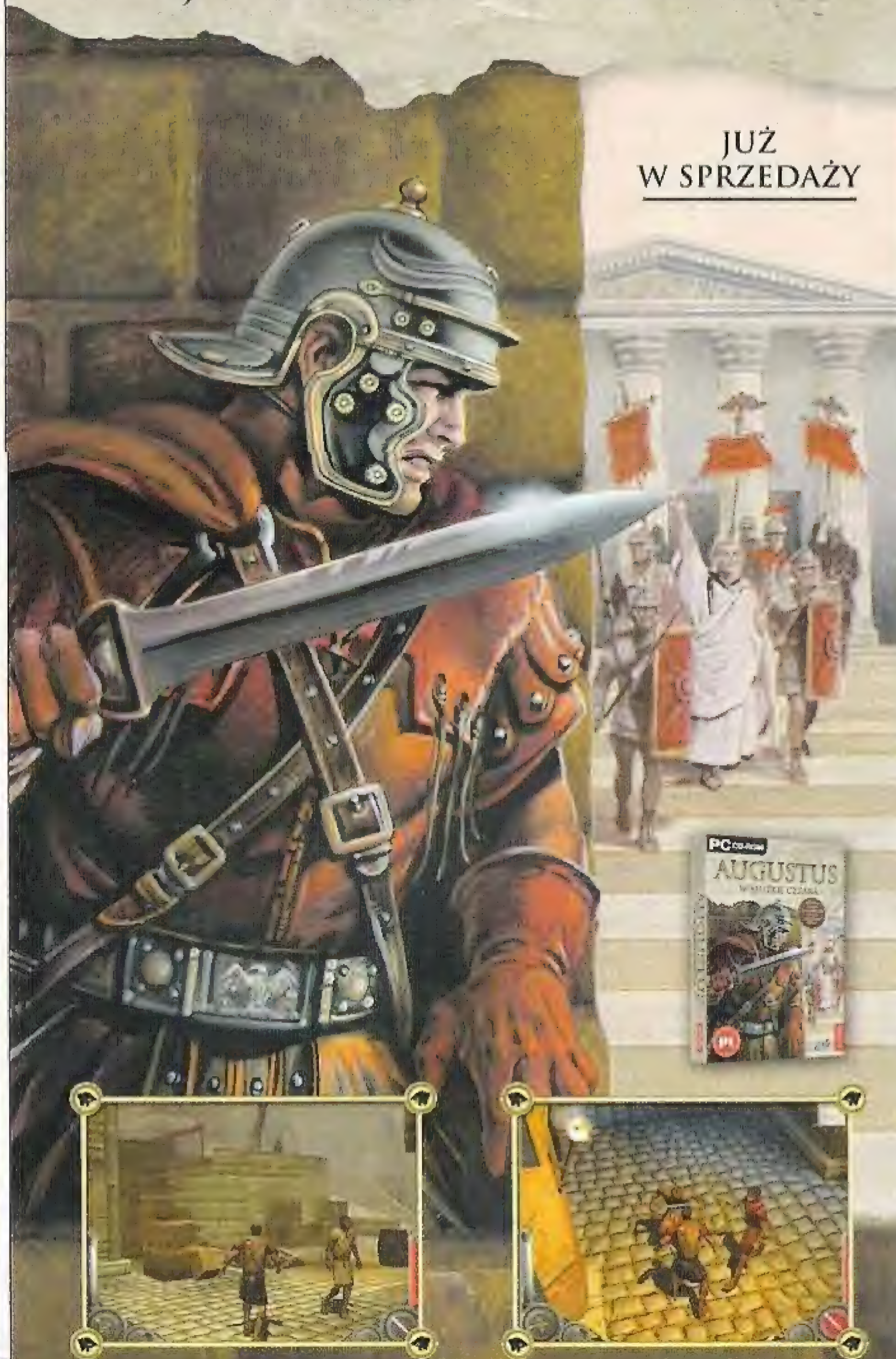
Komputerowa wersja słynnych wyścigów NASCAR, w której największy nacisk położono na szeroko pojęty realizm. Dodaj do tego rozbudowane opcje konfiguracji samochodu i dobrą oprawę graficzną. Szykuje się hit?

AUGUSTUS

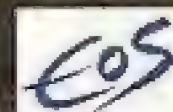
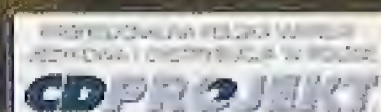
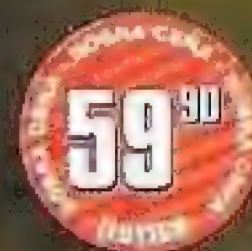
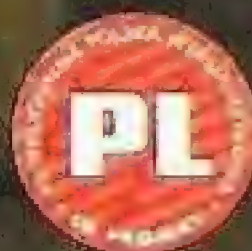
W SŁUŻBIE CEZARA

WALKA O WŁADZĘ
INTRYGNA I ZDRADA...
WITAJ W STAROŻYTNYM RZYMIE.

JUŻ
W SPRZEDAŻY



AUGUSTUS: W SŁUŻBIE CEZARA
TO PASJONUJĄCA GRA AKCJI Z EPICKĄ FABUŁĄ W TLE.
NAZYWASZ SIĘ TYTUS GLADIUS. NALEŻYSZ DO PRZYBOCZNEJ STRAŻY CESARZA. STAŃ SIĘ SWIADKIEM BEZWZGLĘDNEJ WALKI O WŁADZĘ. JAKA ROZGRYWA SIĘ W RZYMIE. 44 LATA PRZED CHRYSYTEM. WYKONUJ ŚCIŚLE TAJNE ZADANIA I STOCZ DRAMATYCZNE POJEDYNKI. PRZENIKNIJ DO RZYMSKIEGO PODZIEMIA I WYSLEDŹ WROGÓW CESARZA. JEJEGO ŻYCIE SPOCZYWA TERAZ W TWOICH RĘKACH...



© 2003 Atari Deutschland GmbH, Collision Studios GmbH. Oparte na produkcji telewizyjnej „Imperium: Augustus” produkcji EOS, LUX Vide, RAI Fiction, RAI Trade i Quinta Communication dla RAI, Telecinco, France 2, ORF i ZDF. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Futurystyczna wojna w Korei Północnej, zrobiona w stylu GTA. Zabawa dla dużych chłopców i niegrzecznych dziewczynek...

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Otwarta struktura rozgrywki, którą od wielu lat serwują nam w kolejnych odsłonach GTA dzielni programiści z Rockstar Games, coraz częściej pojawia się w produktach konkurencji. Posiadacze konsol mieli już okazję zagrać w THE SIMPSONS: HIT & RUN, użytkownicy blaszaków otrzymali nader złącą MAFIĘ. Na najbliższe miesiące zapowiadany jest brutalny 25 TO LIFE, zaś japoński developer Namco przygotowuje program, który ma ambicję zdetronizować serię GRAND THEFT AUTO. A to jeszcze nie koniec. W szranki staje amerykański LucasArts, biorąc pod swoje skrzydła najnowszy projekt Pandemic Studios – MERCENARIES.

O grupie Pandemic pewnie już słyszałeś. Pisaliśmy o ich wcześniejszych dokonaniach, jak efektowny, choć niezbyt wyszukany FULL SPECTRUM WARRIOR czy nastawiony na sieciową rozgrywkę STAR WARS: BATTLEGROUND. Choć produkcje te nie zmiatały z powierzchni ziemi, z całą pewnością były grami udanymi. Dlatego też wieści o nowych projektach Pandemic mocno ekscytują. Najnowsza produkcja studia – MERCENARIES – właśnie ukazała się na PS2 i Xboxa, zaś w kwietniu ma pojawić się wersja na komputery osobiste.

O co całe zamieszanie? MERCENARIES rzuca graczy do Korei Północnej, na której terytorium w niedalekiej przyszłości będzie toczyć się wojna. Fabuła jest prosta, ale nie na tyle, by psuć zabawę. W Korei Północnej miał miejsce przewrót i teraz kraj ten zagraża reszcie świata (też nowina...). Ma wyrzucić atomowe, kontaktuje się z najdzikszyimi terrorystami, łamie prawa człowieka i jakoś tak ogólnie nie pasuje Amerykanom. Ci tradycyjnie wysyłają w ten region woj-

ska. To samo robią co bardziej bojowi członkowie Unii Europejskiej. Dodatkowo, zamieszaniem na Północy interesują się sąsiedzi z Południa, kilkumiliardowa armia Chinczyków oraz rosyjska mafia. Podobizny najbardziej poszukiwanych północnokoreańskich dygnitarzy zostają naniesione na pięćdziesiąt dwie karty. W MERCENARIES chodzi oczywiście o rozstrzelanie całej tutej. I to tyle tytułem historii.

Trafasz zatem do świata ogarniętego wojną. Możesz robić wszystko, co z e-

chcesz. Podobnie jak w serii GTA, możesz zająć każdy pojazd – od zwykłego jepea, poprzez szereg maszyn latających, do

czołgów, transporterów i samobieżnych wyrzutni rakiet. To samo dotyczy sprzętu służącego do eksterminacji przeciwników. Co ciekawe, poza maszynami przeznaczonymi do mordowania, w MERCENARIES ma znaleźć się sporo pojazdów cywilnych. Tuszę, że zajęcie w rejon najgorętszych walk czerwoną toytą będzie ciekawym doświadczeniem :)

Jak można się domyślić, istotą rozgrywki będzie radosna demolka wszystkiego w zasięgu wzroku. W czasie ok. 30 godzin zabawy bedziesz m.in. wysadzał w powietrze fabryki, zabijał masowo żołnierzy wroga, przeprowadzał

bombardowania, niszczył posterunki i pomniki przywódcy Korei Północnej, eskortował reporterów w rejon walk, zabezpieczał miasta itp. Słowem, doświadczysz wszystkich atrakcji wojny. Dodatkowo zadbasz o odpowiednie stosunki z działającymi na terenach zapalnych frakcjami – nierzadko od tego będzie zależał powodzenie twoich planów. Warto przy tej okazji wspomnieć, że powinieneś mieć dobre kontakty z Rosjanami. Dzięki temu uzyskasz łatwy dostęp do najnowszej broni i uzbrojenia. Za odpowiednią opłatą, oczywiście.

Co ciekawe, MERCENARIES ma się charakteryzować dużymi pokładami tzw. replayability. Zapewni to wprowadzanie do gry trzech różnych bohaterów, spośród których na początku rozgrywki należy wybrać jedną postać. Dostępni herosi znają inne języki obce, co powoduje, że w przypadku każdego z nich fabuła rozwija się zupełnie inaczej. Posiadaczom konsol to rozwiązanie najwyraźniej się spodobało, opinię pecetowców poznamy wczesną wiosną.

Akcja

Mercenaries:
Playground of...

PC

PS2

GC

Xbox

GTA

Premiera: kwiecień 2005

Wersja PL

Multiplayer

Pandemonium Studios / LucasArts

www.lucasarts.com/games/mercenaries

Wojenna gra akcji w stylu GTA. Niezmierzone pokłady brutalności, masakry i przelewanej hektolitrami krwi. Konwersja konsolowego hitu, oczywiście... Na którą posiadacze PC będą musieli jeszcze zaczekać!

Ten typ to jeden z trójki standardowych bohaterów MERCENARIES. Poza nim, możesz kierować jeszcze tym typem z irokezem i panną w wiśniowej wiatrówce. Plotki mówią o dodatkowej, ukrytej postaci...

Z poprzedniego odcinka dowiedziałeś się, co to są sankcjonowane turnieje Magic: The Gathering, jak wyglądają, oraz tego, że dzielimy je na dwa główne rodzaje: Limited i Constructed. Dowiedziałeś się też, co naprawdę wydarzyło się w Rosewell oraz jak złożyć sensowną talię do Limited.

Dzisiaj, dla równowagi, więcej o Constructed - są to takie turnieje, na które przychodzisz z gotową do gry, co najmniej 60-cio kartową talią, stworzoną w zgodzie z regulami obowiązującymi w odpowiednim typie. Tutaj, w talii można użyć maksymalnie 4 kopii danej karty. Nie dotyczy to tylko ładów podstawowych, których może być dowolna ilość. O ile jednak ta liczba rzeczywiście może być dowolna, to jednak w twoim interesie jest, aby była też SENSOWNA. Jak sprawdzić czy ilość ładów w twojej talii jest sensowna? To proste - wystarczy nią kilka razy zagrać z kolegą. Jeśli jesteś samotnikiem, niebezpiecznym psychopata, lub mieszkasz na bezludnej wyspie możesz też wypróbować cielec polegającą na wykonaniu kikutów i kosów wystrząsanych.

Zacznijmy od podstawowego pytania - dlaczego Constructed?

Po pierwsze, możesz tutaj grać dokładnie taką talią, na jaką masz ochotę. Na turniejach gdzie

gra się łoczy o wysoka stawkę, gracze często odkładają na bok swoje osobiste preferencje i grają po prostu tym, co uważają za najlepsze. Długo się tutaj czeka na grę, gdyż wszyscy gracze podparzonych na siedząco, ułożeni w kółka, siedzą na ważnych turniejach. Jedną z przyczyn takich właśnie starciach, talie, które nie mają na ogół sensu i tak naprawdę każdy wie, że to co lubisz. Znam też wielu graczy, którzy na określony kolor mają uczucie i nie zapadli im za żadne pieniądze.

Drugi wieloletni benefit Constructed to względy ekonomiczne. W przeciwieństwie do kart Limited, więc te turnieje są tańsze, niż zupełnie darmowe. Trzeci plus to, że w tym formacie rozgrywa się wiele ważnych rozgrywek, więc są rzeczy bez grać w Constructed, nie masz nic do stracenia. A o to jak tryb turniejowy jest kontynuowane przez DCI w turniejach Constructed.

Standard

Jest to najbardziej ograniczający format Constructed. W tym formacie talia może użyć jedynie edycji głównej (obecnie Daria Edycja) oraz wszystkich dostępnych dodatków dwóch ostatnich bloków (obecnie blok Mirrodin i Kamigawa). Tak więc, jak w najbliższym czasie wybierasz się na turniej Standard, musisz wybrać do talii karty z następujących rozszerzeń: Daria Edycja, Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn, Champions of Kamigawa i (od 20 lutego) Betrayers of Kamigawa.

Standard to, jak sama nazwa wskazuje, najpopularniejszy i podstawowy format Constructed. Prowadzone są w nim rozgrywki w najważniejszych turniejach, jak Eliminacje Regionów do Mistrzostw Polski, Mistrzostwa Polski, a nawet Mistrzostwa Świata.

Block Constructed

Zasady są proste -

można używać tylko kart z jednego bloku (jedno duże rozszerzenie i małe rozszerzenia z nim powiązane).

• Blok Kamigawa i Betrayers of Kamigawa (od 20



• Blok Betrayers of Kamigawa
• Blok Mirrodin (Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn)
• Blok Onslaught (Onslaught, Utopia, Scourge)

Scourge turnieje w tym typie powinny odbywać się okoliczności, co jest dostępne z cyklem turniejowy DCI.

Extended

Ten format preferowany przede wszystkim przez tych graczy, którzy są wierni Magicowi od dawna. Co trzy lata, z listy kart dozwolonych w tym formacie, wypadają trzy nowe bloki (czyli w sumie dodając rozszerzenia). Najbliższe takie wypadki miały miejsce za pięć lat temu. Tego dnia, z Extended wypadły trzy najstarsze bloki: Rite of Magic (Tempest, Stronghold, Exodus), Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny, i blok Masques (Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Invention, Judgment, Onslaught, Legends, Scourge, Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn, Champions of Kamigawa i (od 20 lutego 2005) Betrayers of Kamigawa).

• Blok Prophecy

Równocześnie z tym wypadną wydane w analogicznym okresie główne edycje - w tym wypadku będzie to Classic, czyli Świeża Edycja. A to dlatego, że za krótkie lata rozszerzenia których można użyć do tworzenia talii w Extended. Classic, Świeża Edycja, Daria Edycja, Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Invention, Judgment, Onslaught, Legends, Scourge, Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn, Champions of Kamigawa i (od 20 lutego 2005) Betrayers of Kamigawa.



Albo o tym, czy dane karty można użyć do konstruowania talii w danym typie, decyduje przede wszystkim jeden czynnik - niektóre karty są tak mocne, że mogłyby zburzyć delikatną równowagę w scenie turniejowej.

Sprawdźmy więc, czy wyjątki przeważają nad regułami.

Powiadają, że w pewnych przypadkach, rozgrywkę po prostu byłoby zbyt szybkie.

Rozwiązanie? Jakże zastanawiali się nad tym.

Wizardzi jest - no nie, na pewno jest proste i to tego wielkie zalety. Otóż w każdym typie jest lista kart zabronionych i takich, których po prostu nie można używać, ponieważ pochodzą z jednej z dozwolonych edycji. Na szczęście w Standardzie jest w tej chwili tylko jedna nie dozwolona karta, a w większości odmian rozgrywek blokowych nie ma ich wcale. Niestety już w Extended jest ich ponad dwadzieścia.

Lista kart zabronionych możecie zawsze znaleźć na www.thedc.com.

Najpopularniejsza, jaka można dać początek temu adeptowi turniejów Constructed jest identyczna jak w przypadku turniejów Limited - należy w zagraniu złożyć talia i poprosić się z talii, że nie zawsze musi być kawałek. Najczęściej spróbuj sam wybrać swoją talie turniejową, zamiast korzystać z gotowych wzorów. Najlepszym punktem wyjścia jest talia z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych.

Wzrost talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych. Wzrost talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych. Wzrost talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych, czyli zestawu talii z talii tematycznych.

po to, aby zajmować wysokie miejsca na turniejach. Prawdziwym powodem ich popularności jest właśnie zabawa, jaka się gra przeciwko innej talii tematycznej z tej samej edycji. Obsługa takiego tworu nie jest kwestią skuteczności, ale doskonałej równowagi pomiędzy wszystkimi czterema rodzajami. Idealem będzie, jeśli uda ci się zaopatrzyć w cztery talie tematyczne do jednej edycji MtG i równocześnie w trzech kolegów do ich obsługi.

Proponuję następującą zabawę - spotkajcie się w cztery osoby i zagrajcie ze sobą, każdy inną talią tematyczną z danej edycji na którą się umówicie, po czym przystępujcie do upadłego. Następnie spotkajcie się ponownie, ale z tym zastrzeżeniem, że każdy z was może wymienić 10 kart w swojej talii na inne. Przy kolejnym spotkaniu każdy może wymienić kolejne 10, tak dalej, krążąc do momentu, kiedy wasze talie będą całkowicie takie, o jakich marzyliście.

Niektórzy okazją zety na poważnie przetestować swoje umiejętności gry w formacie Constructed. Sądząc, to Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski 2005. Na coż to pojechać?



W okolicach kwietnia, nastąpi dzień sądu - w kilku największych miastach Polski odbędą się turnieje o wysokiej randze i że spora ilość uczestników. Po kilku emocjonujących, podniecających, trzymających w napięciu rundach, najlepsza talia z każdego z tych turniejów zakwalifikuje się do Mistrzostw Polski w MtG! Wylosujcie swoją szansę już teraz, bo na kolejną już nie musicie czekać cały, długi rok. Następny odcinek będzie poświęcony właśnie największej polskiej magiczowej imprezie: Mistrzostwom Polski.

Maciej Zatorski



Wejdź na www.isa.pl/sklep i kup komplet czterech talii tematycznych do Champions of Kamigawa lub Betrayers of Kamigawa, a otrzymasz za darmo talię tematyczną do edycji Planeshift lub Invasion!

www.isa.pl/magic
Info - (22) 846 79 25



Hot Wheels Stunt Track Challenge

PC PS2 Xbox GCN



Kolejna odsłona niskobudżetowej gry samochodowej, w której główną rolę grają sympatyczne żelazniaki. Jej akcja – jak zwykle zresztą – toczy się w przyszłości, kiedy to świat opłótł już globalna pajęczyna, a każdy dorosły człowiek spędza przed telewizorem co najmniej dwanaście godzin dziennie. Aby nie zanudzić widzów, stacje telewizyjne przygotowały program poświęcony wyścigom samochodowym,

w czasie których kierowcy muszą wykonywać niesamowite triki: skakać na rampach, robić salta i fikolki, wykonywać efektowne stłuczki. W programie pojawi się około 30 samochodzików Hot Wheels (futurystyczne kształty, a jednocześnie poważny wygląd) oraz 12 tras utrzymanych w klimatach jurajskich, pirackich, kosmicznych i horrorowatych. Chcesz nie być mązgaj, w HOT WHEELSA zagraj! Khem... Ciekaw jestem, czy dostanę jakiś gifcik za to piękne haselko?



Sigonyth: Desert Eternity

PC

Polska gra sieciowa, której akcja toczy się w odległej przyszłości, na pustynnej planecie Sigonyth w układzie Tenaeb. Znaczną część jej mieszkańców stanowią potomkowie kolonistów, ludzie mężni i nawykli do ciężkiej pracy. W głębokich górskich jaskiniach i podziemnych tunelach nie brakuje mutantów, powstałych w wyniku zabójczego promieniowania obecnego na Sigonyth. Trzecią rasę stanowią cyborgi. Są to ludzie, którzy w czasie pełnej niespodzianek podróży z Ziemi do Tenaeb zmuszeni zostali do wszczepienia sobie mechanicznych części. Wiele z nich nie przeżyło tych przerażających eksperymentów. Ci, którym się udało,



wylądowali w pełnym zaawansowanej techniki mieście. Głęboko pod jego powierzchnią ukryto szczątki statku kosmicznego – zwykli ludzie myślą, że uległ on zniszczeniu w czasie lądowania. A gracze? Gracze wcielają się w jedną z trzech ras i robią to, na co mają ochotę. Klas postaci nie ma: nawet zwykły burak pracujący po 12 godzin w kopalni może pewnego dnia wstać i powiedzieć: hola, zostaję wojownikiem!

Spellforce: Shadow of Phoenix

PC

Drugi oficjalny dodatek do gry, którą znasz z cover CD CLICKA! Tym razem gracze powędrują na spalone słońcem pustynie, gdzie skrzyżują miecze z nowymi, straszliwymi wrogami. Oto nekromanta usiłuje przy pomocy energii życiowej uwięzionego boga zdobyć przepotężną moc. Powstrzymać go może jedynie kamień feniksa, cenny artefakt. Jednak aby wykorzystać go, trzeba posiadać miecz cienia należący do wojownika Urgatha. W podróż po niego wyrusza dwóch śmielków. Ich poczynaniami

może pokierować gracz, o ile nie wystraszy się pajków, skorpionów, liczków i całej maści innych paskudników. Takie gorące klimaty to miła odmiana po BREATH OF WINTER, poprzednim dodatku do SPELLFORCE.



Age of Empires 3

PC

Wszystko zaczęło się od zeszłorocznej informacji prasowej firmy CD Projekt, w której stało czarno na białym (a w przypadku CLICKA! – czarno na czerwonym), iż dystrybutor ten przejął prawa do tytułów ZOO TYCOON 2, DUNGEON SIEGE 2 i AGE OF EMPIRES 3. Notka wywołała sensację na skalę światową. Na AOE3 oczekiwał cały eRTeeSowy świat, tymczasem program nie był nawet oficjalnie zapowiedziany! Kilka dni później CD Projekt zdementował tę informację, a największe światowe serwisy uznały ową prasówkę za „niewiarygodną plotkę”. Tyle że chłopaki z Jagiellońskiej mieli rację. AGE OF EMPIRES 3 rzeczywiście powstaje. Opowiada o czasach od przybycia Kolumba do Ameryki po 1850 rok. Pojawi się w niej trójwymiarowa grafika z shader model 3.0 oraz engine fizyczny Havok, dzięki któremu ostrzelane jednostki przepięknie zsuwają się z dachów czy górskich zboczy. Obok trzech zapowiedzianych kampanii nie zabraknie też trybu sieciowego. Premiera w tym roku.



Metrobotik

PC

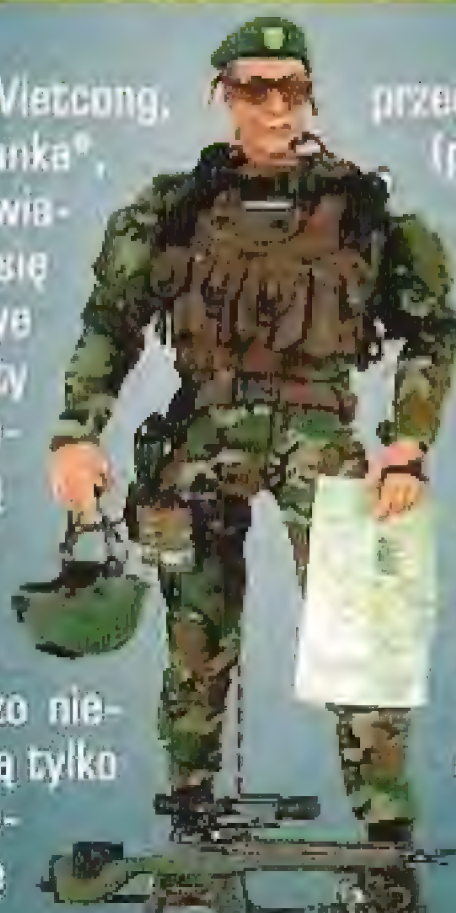
Argentyńska firma Artisticsoft od ponad pół roku pracuje nad grą METROBOTIK, która ma być odpowiednią na serię THE SIMS. Tworzysz swoją postać, szukasz dla niej pracy i dbasz o kondycję psychofizyczną. Wkrótce kupujesz większe mieszkanie, zmieniasz jego wystrój, inwestujesz w saunę i basen, a także przyjemności dnia codziennego. Przy okazji zwiedzasz trójwymiarowe miasto, w którym toczy



Elite Warriors: Vietnam

PC

Znowu Wietnam, znowu Vletcong, napalm o zapachu poranka*, bambusowe kłitki, za drzwiami których czają się powstańcy, wielokilometrowe podziemne korytarze, węze, gęsty busz. Bohaterowie gry, członkowie oddziałów SOG, walczą w Azji. Trafiają m.in. do Laosu, gdzie polują na nich lewcy głów, lokalni kacykowie oraz zwykli mieszkańcy wioski, bardzo nieprzychylni ludzom, którzy żółci są tylko w czasie żółtaczki. Wśród przygotowywanych misji znajdują się



przede wszystkim akcje ratunkowe (poszukiwanie zestrzelonych pilotów, odbijanie jeńców). Nie zabraknie też rekonesansu, zamachu na ważnego generałissima i zasadzki na konwój wroga. Premiera wiosną.

* Poranek pachnie. Wkładkę do kibla o tym zapachu sprzedaje jedna z najbardziej znanych firm chemicznych. Osobiście poszukuję mydła o zapachu trzeciej dwadzieścia pięć po południu.



Voodoo Islands

PC PS2 XBOX



Dość krwawa zručnościówka TPP, która przenosi gracza na Karaiby i wciska w parszywe cielsko niejakiego Grahama. Facet był dość dobrze zapowiadającym się marynarzem, doskonałym szermierzem i świetnym kompanem do kieliszka. Kiedyś jednak komuś podpadł (zapewne po pijaku, bo zupełnie nie pamięta, komu). W efekcie oskarżono go o czyny, których nie popełnił. Po krótkim procesie sąd skazał go na karę śmierci, poprzedzoną łamaniem kołem, rwaniem członków brudnymi paluchami i przymusowym słuchaniem kapel góralskich grających muzykę pop. Graham zdołał na szczęście wymknąć się stróżom prawa i od tej pory – jako rasowy banita – poszukuje sprawiedliwości. W VOODOO ISLANDS, prócz biegania po sporych lokacjach i zbierania skarbów, walczysz na szpady i szable, a także pistolety. Są też proste zagadki logiczne oraz spacer po zamkowym tarasie, pokładzie statku czy gęstej, tropikalnej dżungli!

Will of Steel

PC

Taktyczny, trójwymiarowy RTS, w którym walczy się w czasach współczesnych, za pomocą autentycznego uzbrojenia. Gracz ma do dyspozycji zaledwie jeden batalion, w skład którego wchodzi plutony piechoty i wojsk opancerzonych, oddziały rekonesansowe i przeciwlotnicze. Walczysz w Afganistanie i Iraku, przydzielasz broń poszczególnym jednostkom oraz nadzorujesz stan wyposażenia. Za każdy większy sukces otrzymujesz medal. Z czasem uzyskujesz dostęp do artylerii, transportu powietrznego oraz zdjęć satelitarnych, przygotowanych przez wywiad. Łącznie w programie pojawi się około 16 rozbudowanych misji oraz... możliwość pokierowania oddziałami za pomocą komend głosowych. Takiego bajeru nie było dotąd w żadnej grze RTS. Tylko czy sprawdzi się on w trudnych polskich warunkach, gdzie co drugi gracz ma chrypkę (czy to od zimna, czy od alkoholu)?



Worms 4: Mayhem

PC PS2 Xbox



Czwarta odsłona najbardziej robaczywej gry pod słońcem będzie dla serii powrotem do korzeni. Wszelkie innowacje wprowadzone w taktycznym OBLĘŻENIU odejdą w przeszłość. Pozostanie trójwymiarowa grafika, model rozgrywki znany z WORMS 3D oraz kilka ciekawych gnatów. Największą nowością wydaje się fabryka broni. Gracz będzie mógł w niej zaprojektować swoją własną spluwę. Jeśli się postara, złoży bombę toaletową, eksplodującego kurczaka bądź szarżującego żółwika.

Sporą ciekawostką jest możliwość zbudowania własnego robaka z dostępnych części: różnego rodzaju lebków, korpusików, lapek i mordek, patrzalek, herów i tekstów towarzyszących agonii.

Program przyniesie też 25 nowych misji, kilka trybów rozgrywki oraz możliwość zabawy w Internecie. Premiera wiosną, kiedy wszystkie robaki wylązą na żer.



Podstuchaliśmy...

Vivendi w Polsce

Zacieśnia się współpraca między Vivendi a CD Projekt. Polski dystrybutor wydał już m.in. HALF-LIFE 2, lada moment wypuści oczekiwany WORLD OF WARCRAFT, a później inne wielkie hity – SWAT 4, EMPIRE EARTH 2 oraz FEAR.

Wielkie wrażenie robi szczególnie SWAT 4. W grze pojawi się kilkadziesiąt rodzajów broni, od karabinów M4A1, po colty 9 mm i śrutówki Benelli, nie wspominając o tasach i kulach z pieprzem. Nie zapomniano także o sprzęcie ochronnym (lekkie i ciężkie pancerze, maski gazowe, gogle itp.). W pracach nad programem pomaga weteran SWAT z 25-letnim stażem. Ken Thatcher.

Z kolei EMPIRE EARTH 2 to gra strategiczna, pozwalająca prześledzić (tutaj: prześledzić, jak ktoś nie lubi śledzaka) blisko 12 tys. lat historii ludzkości. W końcowej wersji pojawi się 15 epok z 14 grywalnymi siłami do wyboru i blisko 350 jednostkami do kontrolowania. Natomiast FEAR to widowiskowy horror w konwencji FPP, program, który zje DOOMA na śniadanie, ani razu nie bekając.



Głinościg

W Sieci pojawiła się wiadomość, jakoby kolejną odsłoną serii NEED FOR SPEED było MOST WANTED – program poświęcony policyjnym pościgom, w których weźmie udział nawet 15 samochodów. Electronic Arts na razie nie potwierdził tej informacji.



Metro się spóźni

Zapowiadana przez CLUCK! strzelanina FPP STALIN SUBWAY spóźni się. W chwili obecnej jej autorzy przebąkują coś o premierze późną wiosną, ale jak będzie – nie wie nikt. Nic dziwnego: gra opowiada o fikcyjnym spisku z początku lat 50. ubiegłego wieku, a więc z czasów, gdy w ZSRR nic nie funkcjonowało tak jak powinno (prócz aparatu bezpieczeństwa).

Gry w 2004

Na Zachodzie ukazały się już pierwsze podsumowania 2004 roku. Wynika z nich, że rynek gier rump-ski w dół o skromny 1 procent. Szczególnie mocno odczuły to produkcje pecetowe, które z wyjątkiem kilku tytułów sprzedawały się słabo. Sukces odniosły za to gry na konsole przenośne, Nintendo

Podsluchaliśmy...

Ceny pikuja

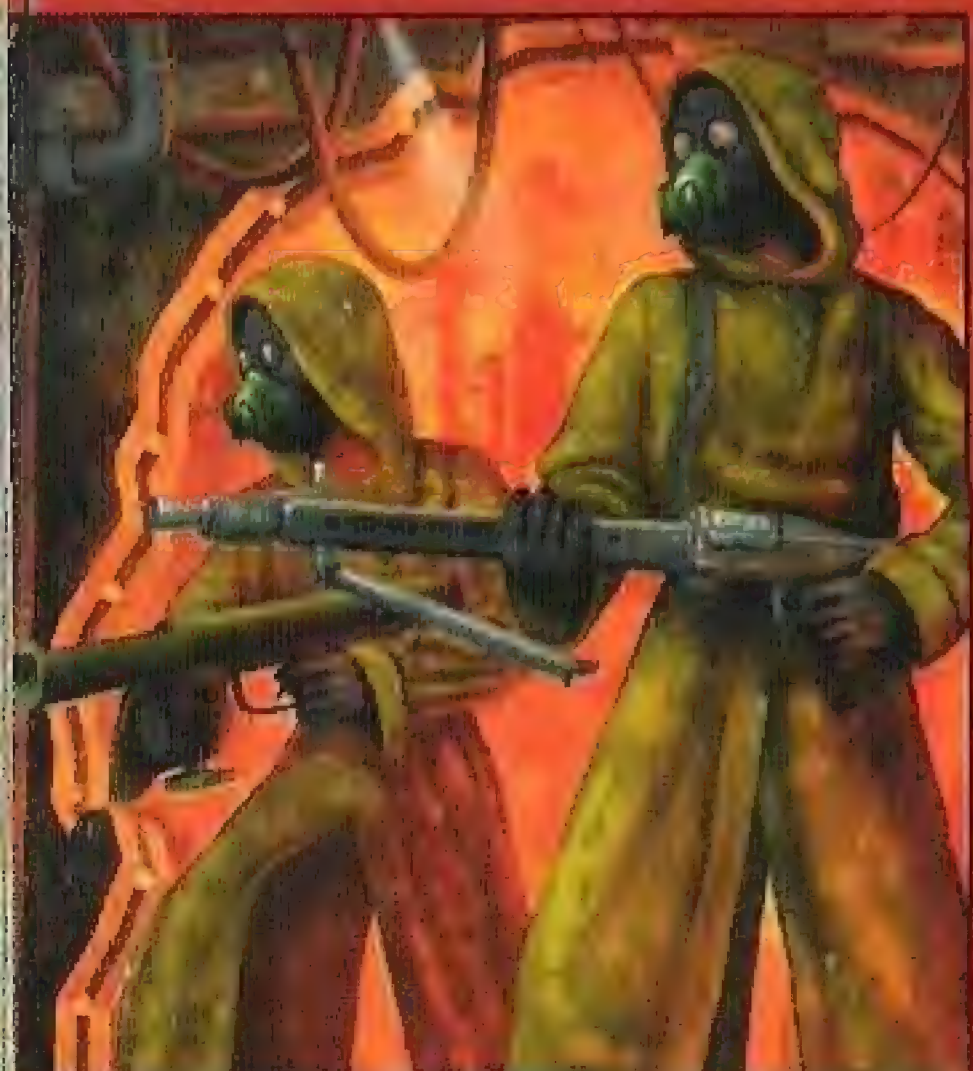
W lutym w ramach serii eXtraklasika pojawią się trzy pozycje: PIRACI Z KARAIBÓW, DRIVER i TONY HAWK'S PRO SKATER 4, każda w cenie dwóch dych. Spadnie również cena popularnego GUN MCRAE RALLY 04 – tę grę gracze kupią już za 49,90 zł.

Drugi Xbox wcześniej?

Brad Smith, jeden z szefów Malinowskiego, powiedział niedawno, iż jego ukochana firma przygotowuje premierę Xboxa 2 na Gwiazdkę tego roku. Terminu tego nie należy jednak traktować zbyt poważnie, gdyż w razie potrzeby zostanie on zmieniony. Microsoft nie chce popełnić błędów Sony, które wprowadziło do sklepów niedostatecznie przetestowane PSP.

Cisza przed burzą

CD Projekt został polskim dystrybutorem gry SILENT STORM. Program ukaze się na rynku wiosną tego roku, w zrozumiałej wersji językowej i od razu z dodatkiem SENTINELS. Miłośników trójwymiarowych strategii turowych informujemy: lepszej gry nie znajdziecie.



GTAfather!

Przygotowywany przez Electronic Arts program GODFATHER (komputerowa wersja filmu „Ojciec chrzestny”) nabiera coraz bardziej realnych kształtów. Wiadomo już, że na ścieżce dźwiękowej pojawią się oryginalne kwestie z filmu, m.in. dialogi w wykonaniu niezłomnego już Marlon Brando. Zabawa przypominać ma serię GRAND THEFT AUTO. Gracz będzie swobodnie poruszał się po mieście i robił to, na co ma w danej chwili ochotę.

Techland popuje

Wrocławska firma Techland wyda POPSTAR ACADEMY, grę mającą stanowić odpowiedź na popularność telewizyjnego show zatytułowanego „Idol”. Program zostanie zlokalizowany i jako POPPUFE: DROGA NA SZCZYT trafi do sklepów wiosną tego roku.

Apokaliptyczni osadnicy

Singiel „Bittersweet” z najnowszej płyty zespołu Apocalyptic został oficjalną piosenką gry

Maluch Racer 2

PC



Mój rodzinny Maluch kochałby zimę, którą mamy za oknem. Gdy padał śnieg, a temperatura powietrza spadała poniżej zera, w ostrych słowach odmawiał współpracy. Za nic w świecie nie chciał odpalić, kaszlał, przykał i pluł dymem, jakby go na torturę wieźli. Ojciec brał wówczas kij i gmerał w silniku, szarpiąc za niewielki skobelek przy stalowej linie. Dopieszczony wóz łaskawie odpalał i można było ruszyć w miasto...

Dlatego też dziwię się, że tego problemu nie odzwierciedlono w MALUCH RACER 2. Wozy (siedem wersji, m.in. city, cabrio, pickup, maxi tuning i inne) od razu ruszają z kopyta i szaleją, jakby miały sil-



niczki w kuprach. Nowy, w pełni trójwymiarowy engine programu oraz poprawiony model jazdy mają uczynić z gry solidną produkcję. Autorzy obiecują też dziesięć tras, w tym miejskie tory nocne, inspirowane serią NFS: UNDERGROUND.

Chrome: Specforce

PC



Polska strzelanina FPP osadzona w przyszłości, w świecie znanym z gry CHROME. Zjednoczona w Federację ludzkość zaczyna kolonizować kolejne układy planetarne, sprzedając koncesje na terraforming konkurując z sobą Korporacjom. Kolejne światy Pogranicza trafiają pod kontrolę potężnych konsorcjów. Ich nieudolne rządy sprawiają, że przestępczość kwitnie. Sytuację pogarszają



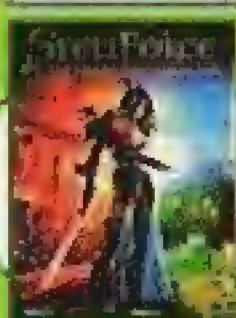
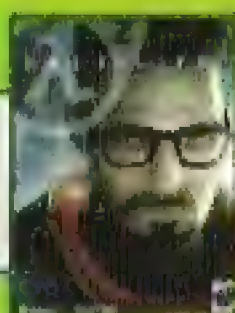
TOP-13 LISTA

1

Half-Life 2

PC

223



Spellforce: The Order of Dawn

PC

169

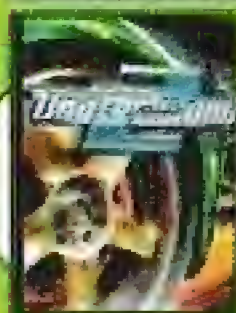
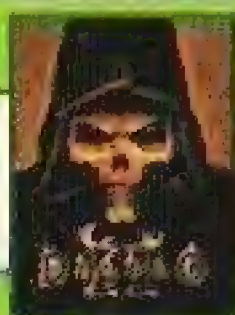
2

3

Diablo 2

PC

008



NFS: Underground 2

PC, PS2, Xbox, GCN

209

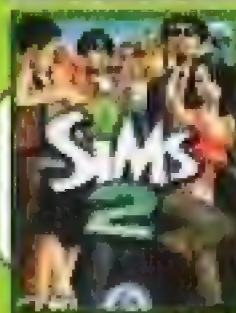
4

5

LotR: Battle for Middle-Earth

PC

224



The Sims 2

PC

199

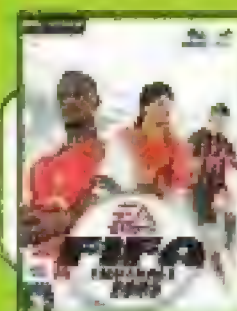
6

7

Morrowind

PC, Xbox

034



FIFA 2005

PC, PS2, Xbox

206

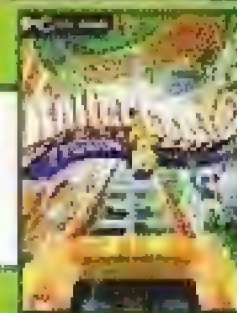
8

9

Rollercoaster Tycoon 3

PC

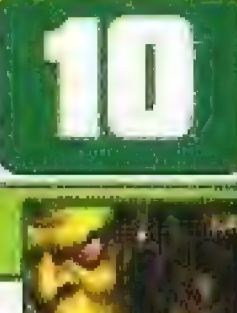
230



Everquest 2

PC

235



11

Warcraft III

PC

010



Rome: Total War

PC

204



13

Sid Meier's Pirates!

PC, Xbox

233

Everown

PC

Sieczniowa, taktyczna gra akcji, skierowana do tych miłośników pojedynków PvP (gracz kontra gracz), dla których istniejące światy i zamieszkujące je wojownicy nie stanowią większego wyzwania. W krainie EVEROWN wcielisz się w gladiatora o posturze młodego Schwarzeneggera. Następnie wyruszysz w bój, grzmocząc po pierach



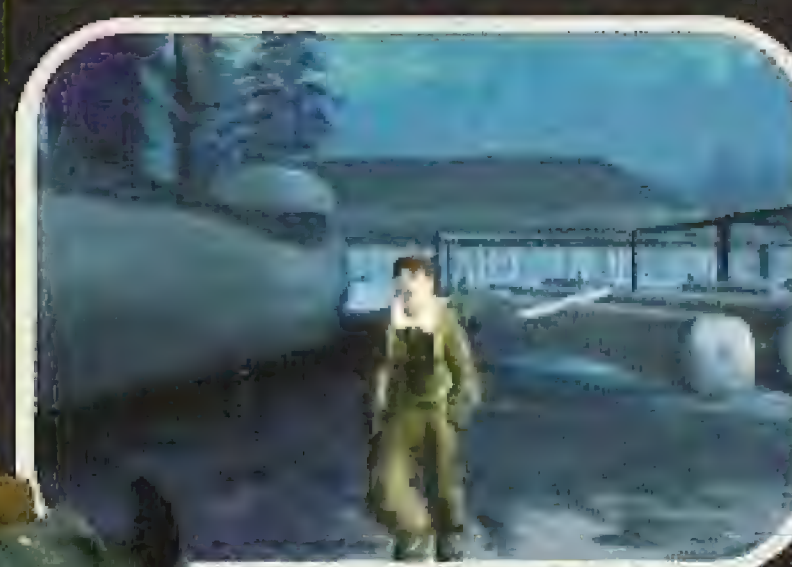
nasilające się ataki na wysokich przedstawicieli władz federacyjnych. Ich sprawcami są członkowie ugrupowań terrorystycznych, będący pod wpływem nieznanego stymulatora. Działająca w oparciu o syntetyczne enzymy substancja zwiększa wytrzymałość, wyzwala agresję i poprawia motorykę. Wyniki wstępnego śledztwa wskazują, że substancja może pochodzić z laboratoriów jednej z korporacji terraformacyjnych. Gracz wciela się w agenta operacyjnego jednostki służb specjalnych przyszłości – SpecForce. Co robi? Wiadomo – główkuje za pomocą karabinu, starając się zapobiec szerzącej się anarchii.



innych graczy w przepięknych okolicznościach przyrody – gotyckich zamkach, gęstych lasach i malowniczych pałacach. Swą postać będziesz obserwował z góry. Nie stracisz też ani minuty na idiotyczne, monotonne podbijanie skilli (ulubione zajęcie Froggera w ULTIMA ONLINE to zamykanie i otwieranie skrzynek kluczem – przez kilka godzin dziennie i tylko po to, by zostać mistrzem lock-picka). Twoja postać owszem, będzie się rozwijać, ale tylko poprzez walkę. Duży wybór broni oraz możliwość tworzenia wielkich armii to największe zalety tej produkcji. Co ważne, robią ją Pepiki – a ci potrafią produkować dobre gry.



Pilot Down: Behind Enemy Lines



Kolejna skradanka TPP osadzona w realiach II wojny światowej, z pilotem-nieudacznikiem w roli głównej. Bill Foster zimą 1944 roku zostaje zestrzelony nad terytorium Niemiec. Z wypadku wychodzi bez szwanku, jednak wokół niego aż roi się od hitlerowców. Szczerzą swe parszywe gęby, kryją lby w kołnierzach ciepłych mundurów, w dodatku najpierw strzelają, a dopiero później pytają o imię i nazwisko. Bill musi przedostać się na granicę szwajcarską, unikając po drodze większych burd. Oczywiście od czasu do czasu sięga po broń, jednak robi to niechętnie. Częściej ogłusza przeciwników, usypia ich bądź łamie im karki. Program zaskakuje lekką, komiksową grafiką oraz drobnymi elementami RPG (rozwój postaci, rozmowy). Oferuje też dziewięć rozległych poziomów oraz możliwość nabawienia się hipotermii. Sęk w tym, że podobną historię – o zestrzelonym pilocie, który porzucił spacerować na rzecz skradania się – gracze poznali już przy okazji PRISONER OF WAR. Jak znam życie, w PILOT DOWN nie zabraknie obozu jenieckiego...

Podsluchaliśmy...

SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW. Śpiewają w nim wokaliści zespołów HIM i The Resmus, a w wideo-clipie pojawiają się wstawki z gry. Fajna promocja, tylko ciekaw jestem, co by pasowało do takiego MALUCH RACER 2?

Encyklopedia 2005

Najnowsza odsłona ENCYKLOPEDII GIER tworzona przez serwis gry-online.pl zajmuje cztery płyty CD. Zmieściło się na nich około 4000 notek o grach na pecety i konsole, a także 21000 ilustracji, prawie 300 poradników i ponad 7000 kodów. Całość kosztuje 19,90 zł i jest najpełniejszym komputerowym poradnikiem, jaki ukazał się na naszym rynku.

Half-Life Nukem

Niestaty o DUKE NUKEM FOREVER wciąż wiadomo jedynie tyle, że powstaje. Na szczęście fani Kałecia Kasaci postanowili wskrzesić starego DUKE NUKEM 3D. Program zostanie przeniesiony na silnik Source (znany z gry HALF-LIFE 2) i wydany jako darmowa modyfikacja. W Sieci dostępne są już pierwsze screeny z produkcji, którą autorzy z przyczyn prawnych zatytułowali LOS ANGELES, CALIFORNIA.



Click! na WUŚP

Na aukcję Allegro trafił egzemplarz CLICK! z autografami redakcji. Cel szczytny – pomoc dzieciom – a licytacja była bardzo gorąca. Wygrał ją niejaki Marczut, wpłacając na owsiańskie konto blisko 50 złotych.

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

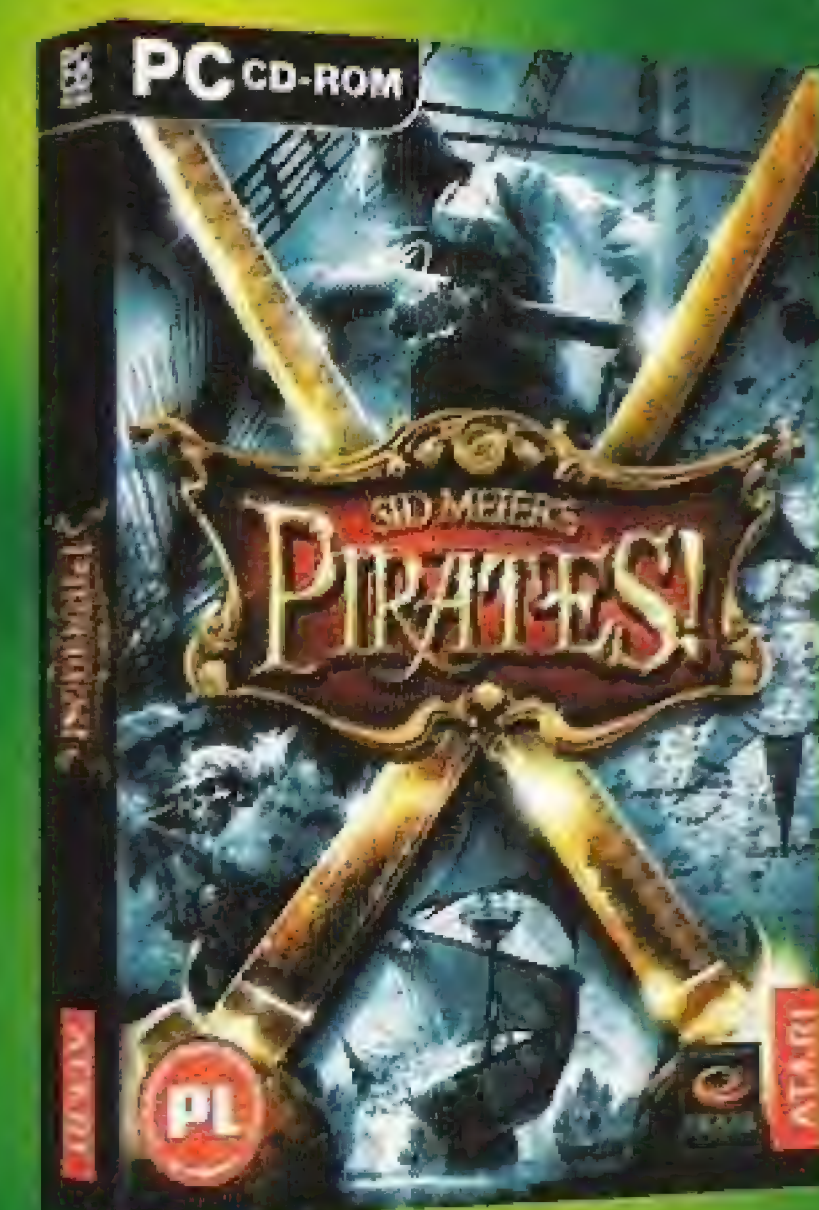
104 Baldur's Gate 2 – PC	236 Chronicles of Riddick – PC, Xbox
239 Settlers V – PC	227 Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC
213 SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	228 Men of Valor – PC, Xbox
210 Call of Duty: United Offensive – PC, MAC	218 NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN
240 The Punisher – PC, PS2, Xbox	219 Athens 2004 – PC, PS2
239 Painkiller: Battle Out of Hell – PC	237 Alexander – PC
241 Gothic: Noc Kruka – PC	244 Law and Order – PC
205 Kohan 2 – PC	245 Evil Genius – PC
242 Hearts of Iron 2 – PC	220 Knights of Honor – PC
025 GTA Vice City – PC, PS2, Xbox	212 MOH: Pacific Assault – PC
207 Warhammer 40.000: DoW – PC	221 Mortyr 2 – PC
216 Armie Exigo – PC	231 Counter Strike Source – PC
243 Scrapland – PC, Xbox	238 Pro Evolution Soccer 4 – PC, PS2, Xbox
225 NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	246 Blowout – PC, PS2, Xbox, GCN
226 Prince of Persia 2 – PC, PS2	247 Rybki z ferajny – PC, GBA

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę Pirates ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Odchudzeni, ubrani w nowe szaty i łatwiejsi do ogarnięcia – czy nowi OSADNICY mają szansę na miłość graczy?

THE SETTLERS[®]

DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Cykl gier o osadnikach w wykonaniu niemieckiej firmy Blue Byte powoli wkracza w dorosłość. Od wydania pierwszej części minęło już prawie dziesięć lat. Trzy lata temu, po mocno wtórnej odsłonie czar-

nej, twórcy programu zmuszeni zostali usiąść i spokojnie przemyśleć kierunek rozwoju jednej z najpopularniejszych w Europie serii gier na PC (co dziwne, w Ameryce OSADNICY nigdy nie zdobyli należnego im uznania – przy-

puszczalnie dlatego, że to tytuł tylko dla tych, których nie odstraszały mikroekonomiczne detale).

Autorzy ostatecznie zdecydowali się nie tylko na ulepszenie grafiki. Przede wszystkim mieli zupełnie inną wizję podstaw rozgrywki. I tu się pewnie zagorzałym fanom THE SETTLERS mocno narażę, ale moim zdaniem pójdzie w kierunku czegoś pomiędzy WARCRAFT 3 a AGE OF MYTHOLOGY wyszło temu tytułowi zdecydowanie na dobre. Wreszcie jest to produkt, przy którym z jednej strony nie następuje szybkie odmłodzenie, a z drugiej gracz nie zostaje przygnieciony koniecznością wykonywania tysięcy drobnych czynności, które szybko zniechęcały od poprzednich części osadniczej sagi.

ZŁO I DOBRO, JAK ZAWSZE

Zanim omówię najważniejsze zmiany, jakie wprowadzono do THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, najpierw słów kilka o samej fabule. Otóż gracz wciela się tutaj w płowłosego młodzieńca o niezbyt heroicznym imieniu Dario. Pacholę to wychowało się wśród gminu i nigdy chyba nie przeczuwało, że płynie w nim arystokratyczna krew. A konkretnie: królewska. I kiedy stary, dobry król udał się na wieczny spoczynek, a światu zagraża zły Kerberos (ciekawe, czy skojarzenia z Cerberem są na miejscu?), matka chłopca wyjawia mu całą

Co na ekranie?

Menu główne, statystyki, questy, dyplomacja oraz składowanie holdu wrogom

Kiedy nastąpi kolejne rozliczenie finansowe: podatki od pracowników i zółd dla wojów

Identyfikacja bezrobotnego osobnika. Pozwala uniknąć bezczynności pracowników

Ikona bohatera. Wywołuje i sprawdza, czy nikt go nie atakuje

Odmierza czas do ataku wroga



Tutaj możesz zyskać podpowiedzi ze strony mentora

Komendy, jakie możesz wydawać swoim wojakom

To okienko pokazuje liczebność, aktualne zdolności bojowe wybranej jednostki oraz doświadczenie

Podgląd wybranej postaci

3 rodzaje mapy i podgląd aktualnie wybranej

Podgląd statystyczny twojej osady. Dowiesz się z niego, jakie posiadasz środki finansowe, ile masz zasobów naturalnych, jak liczna jest populacja twojej nacji i czy obywatele są szczęśliwi

Gra jest typowa dla gatunku, więc tutorial tak naprawdę można sobie darować

MENTOR: THIS WORLD HOLDS A LOT OF SURPRISES. LET'S START WITH THE CAMERA. MOVE THE CURSOR TO THE EDGE OF YOUR SCREEN.

Historia THE SETTLERS

THE SETTLERS 1994 rok

Wielki początek sagi. W USA gra wystąpiła pod tytułem: SERF CITY: LIFE IS FEUDAL. Jeśli masz ochotę na sentymentalny powrót do DOS'u, ściągaj sobie demo tej gry. Znajdziesz je pod adresem: <http://www.dosgamearchive.com/download/game/75>. Plik „wazy” aż... 651 kb!



THE SETTLERS 2 – 1996 rok

Na tym etapie rozpocząłem swoją przygodę z OSADNIKAMI, jeszcze za czasów Amigi. Nad grafiką się wtedy wręcz rozpytywałem w zachwytach. Teraz sam w to nie mogę uwierzyć. Technologicznie to całe lata świetlne do tyłu, a tak naprawdę nie minęła nawet jedna dekada!



THE SETTLERS 3 + THE QUEST OF THE AMAZONS – 1999 rok

Dużo, bardzo dużo opcji i mikrozarządzania. Jednak seria pomalu zaczęła wykazywać objawy stagnacji...



THE SETTLERS 4 – 2001 rok

Dostałem tę grę swego czasu do recenzji i po randce z nią myślałem, że już nigdy się z SETTLERSAMI nie przeproszę. Dobra propozycja dla zatwardziałych fanów, dla ludzi ze zdrowym podejściem – już raczej nie do strawienia. Gra na tamtym etapie, aż prosiła się o zmiany.



osady i ratowanie jej przed niszczącymi najeźdźcami Dark Hordes. Inne questy obejmują wyzwolenie oblężonych wiosek i miast, przebiecie się przez linie wroga celem odzyskania dostępu do niezbędnych źródeł zasobów, odbudowanie szlaków handlowych, uwalnianie przyjaciół z niewoli czy walkę z plagami. Oczywiście z każdą misją zadania stawiane przed Dario i jego współpracownikami są coraz trudniejsze.

SPRAWNIEJ I ŁATWIEJ

Drugi element, który powoduje, że DZIE-DZICTWO KRÓLÓW mocno różni się od swoich poprzedniczek z serii THE SETTLERS, to podejście do zarządzania osadami. Przede wszystkim, zmniejszyła się liczba osadników (znacznie odchudzonych w porównaniu z dwuznacznymi kuleczkami, z którymi mieliśmy do czynienia choćby w części czwartej). Ponadto ich praca wydaje się o niebo lepiej zorganizowana i nie wymaga tak wiele uwagi ze strony zarządcy. Najważniejsi nadal są chłopcy (SERFS), służący tu za robotników-budowlańców i wydobywczych. Przy ich pomocy jak najszybciej należy zbudować chaty, farmy, postawić kopalnie i uniwersytet. Gdy już te struktury powstaną, w twojej osadzie pojawią się robotnicy wykwalifikowani (na przykład górnicy) oraz uczeni. Ich zatrudnienie zapewnia nie tylko wzrost wydobywania (w przypadku górników), ale przede wszystkim dodatkowe wpływy z podatków. Powód: każdy pracownik płaci podatki. A gdy postawisz uniwersytet i rozwiniesz



Główni bohaterowie muszą czasem szukać pomocy i porady u postaci niezależnych

prawdę. Chcąc czy nie chcąc, będziesz musiał znów ratować świat.

Ja osobiście na walkę Dobra ze Złem mam po tylu latach grania alergię z wysypką. Szczególnie, że znów musimy opowiedzieć się po stronie śliczniutkiego do granic mdłości, czesane na pazia lalusia, który niby to jest wielkim bohaterem. Phi, a czemu nie można stanąć po drugiej stronie barykady i w skórze Kerberosa pokazać ludziom, że Dobro zwycięża tylko w bajkach dla panienek z dobrych domów? No cóż, tak to już widoczne musi być, że autorzy gier na siłę wychowują nas na dobrych ludzi.

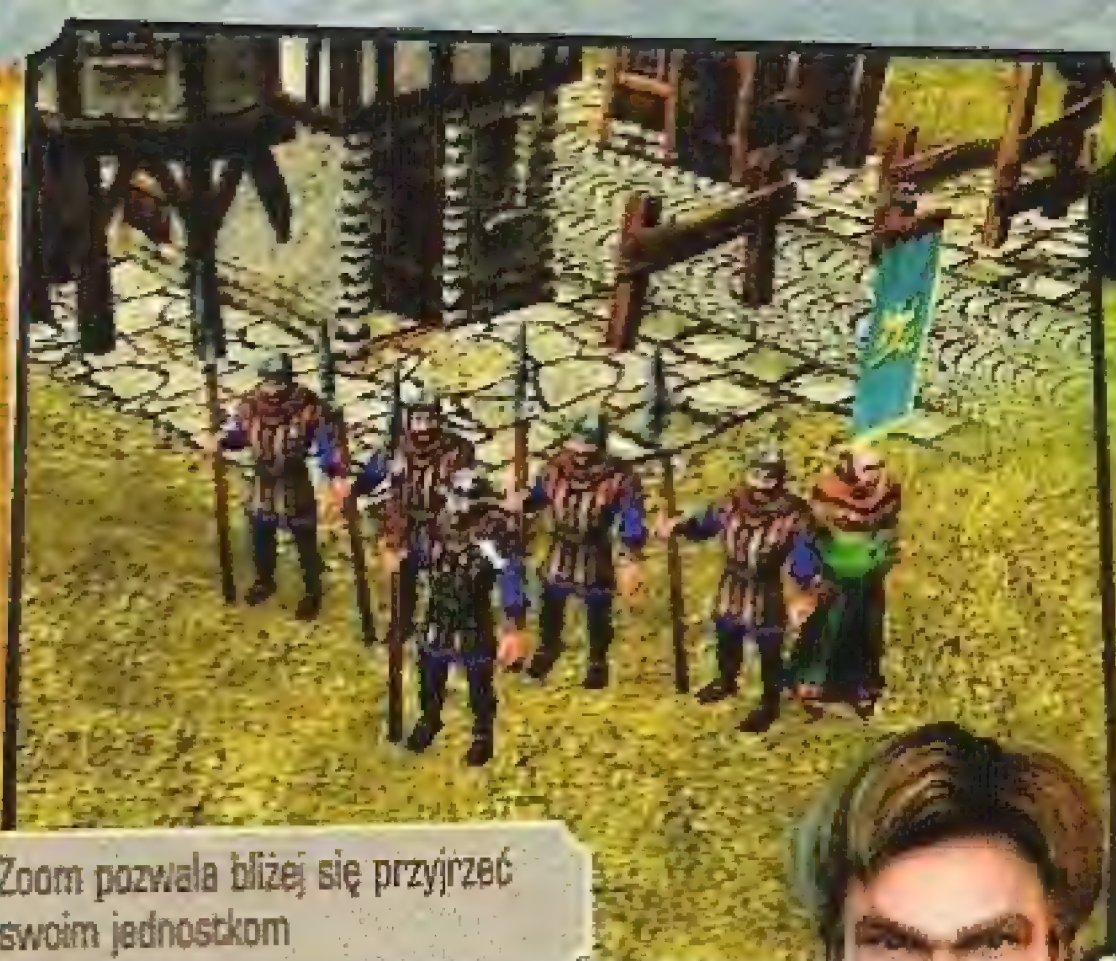
WIĘCEJ HEROSÓW

Na szczęście niezbyt przekonywujący następca tronu nie jest jedynym bohaterem tej zabawy. Podczas rozgrywki w trybie Single-player, zanim dojdzie do ostatecznego starcia z „wielkim złym”, Dario napotka innych herosów. W tym momencie widać, że twórcy wyraźnie inspirowali się AGE OF MYTHOLOGY. Podobnie jak tam, także i tu bohaterowie dostali do swojej dyspozycji specjalne zdolności. Np. Pielgrzym może podkładać bomby i konstruować armaty, Salima ma umiejętność zastawiania pułapek, a Varg przywołuje stada wilków. Rzecz jasna, dodatkowo herosi z reguły doskonale spisują się w bezpośredniej walce. Mimo to nie radziłbym rzucać ich na pierwszą linię frontu – strata bohatera mocno osłabia siły Dobra. Śmierć Daria wręcz wyklucza możliwość ukończenia misji (o czym boleśnie przekonałem się już podczas pierwszego zadania).

Główna kampania składa się z piętnastu misji, poprzedzonych dość szczegółowym tutorialiem. Najczęściej powtarzające się zadania to utrzymanie jakiejś



Puszczenie z dymem wrogiej osady zawsze sprawia wielką przyjemność



Zoom pozwala bliżej się przyjrzeć swoim jednostkom



Niszcz, pal i burz – to otyw przewodni ataku na nieprzyjacielskie tereny

Musisz zatem wysłać do boju odpowiednie jednostki.

Sama walka nie jest jednak zbyt wymagająca. W zgiełku bitewnym nie ma czasu i miejsca, by wydawać skuteczne rozkazy (no może poza sterowaniem głównym bohaterem, który właśnie wtedy najczęściej korzysta ze swoich specjalnych zdolności). Powodzenie w misjach

praktyczne znaczenie. Gdy nauczysz się alchemii i swoim wrogom zafundujesz śnieżycę, masz pewność, że spadnie skuteczność ich łuczników. Z kolei nastanie zimy oznacza zamrożenie wody, co pozwala twoim wojom zbadać obszary wcześniej niedostępne. Warto wspomnieć, że cut-scenki, których jest w tej grze sporo, w większości przypadków nie są prerenderowane (jedynym wyjątkiem jest intro). Zależą od poczyną gracza – np. od liczby żołnierzy, jaka mu towarzyszy.

Jeśli chodzi o wady oprawy wizualnej, muszę się przychylić do rotacji kamery. Gdy puścisz przycisk obracania, obraz wraca do swojego pierwotnego położenia. Jest to rozwiązanie durne. Np. podczas potyczki chciałoby się na stałe patrzeć na pole bitwy pod innym kątem. Tymczasem trzymając

ten nieszczęsny przycisk, wydawanie innych poleceń jest co najmniej utrudnione, jeśli nie niemożliwe. Z kolei zoom, jak to często ma miejsce w strategiach, dobry jest do podziwiania struktur i ludzi w chwili spokoju. Przy dynamicznej potyczce jest absolutnie niefunkcjonalny. Ostatnia rzecz związana z grafiką, czyli menu, można zdecydowanie zapisać temu tytułowi na plus. Są one zarówno estetyczne, jak i funkcjonalnie porozmieszczane.

O ile grafika w OSADNIKACH jest niemal bez zarzutu, do oprawy dźwiękowej mam spore zastrzeżenia. Zresztą, są to zastrzeżenia

uzależnione jest głównie od szybkiego produkowania jednostek, upgrade'owania ich oraz utrzymywania przy życiu w kilku kolejnych starciach. Dobrym pomysłem jest więc wysłanie do boju kilku formacji równocześnie. Mając przewagę liczbową, w miarę sprawnie rozprawia się z wrogiem i zyskują cenne doświadczenie.

NOWE SZATY

Kolejna nowość (której należało się spodziewać z uwagi na zgrzebność dwuwymiarowej grafiki czwartej części THE SETTLERS) to silnik graficzny, przenoszący OSADNIKÓW do środowiska trójwymiarowego. Rzeczywiście, świat DZIEDZICTWA KRÓLÓW w niczym nie odstaje prezentacją wizualną od najlepszych dzieł z gatunku RTS. Ukształtowanie terenu, wygląd budynków i postaci, opcja bardzo dużego zoomu – te elementy na pewno przypadną do gustu estetom. W terenie biega leśna zwierzyna, zmieniają się pory roku oraz warunki pogodowe. Nie jest to co prawda jakaś supernowość w gatunku RTS, ale tutaj przynajmniej te zmiany środowiskowe mają jakieś



Jak ognia unikaj śmierci głównych postaci!



Jak widać, po najeździe Mrocznych Hord miejscami jest co odbudowywać

lepetynę. Staraj się, by lokum i papu było w bezpośredniej bliskości jego miejsca pracy.

Po zbudowaniu najważniejszego budynku spośród prawie 70 dostępnych, czyli uniwersytetu, masz szansę na dalszą rozbudowę i ekspansję. Naukowcy w każdej chwili mogą pracować nad nowymi technologiami, a to pozwala na budowanie kolejnych obiektów przetwórstwa surowców naturalnych. To z kolei nie tylko zwiększa liczbę dóbr, jakie masz do dyspozycji, ale i daje dodatkowe wpływy z podatków (ktoś w takim tartaku musi przecież pracować). Jednak w pewnym momencie limit populacji się wyczerpie, więc o ile nie masz możliwości upgrade'u centrum miasta, będziesz musiał zająć się ekspansją terytorialną.

PAPIER KONTRA NOŻYCKI

Jak się można domyślić, ani wykonanie głównych zadań, ani zajmowanie nowych terytoriów nie ma prawa się powieść, jeśli nie będziesz posiadał odpowiednio silnych jednostek bojowych. I tu mamy do czynienia z ko-

lejną innowacją w wykonaniu programistów z Blue Byte. Po pierwsze, zmienił się sam system rekrutacji. W SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW można najmować całe drużyny wojaków pod dowództwem kapitana. To, czy drużyna stawia się w komplecie, zależy od zasobności twojego portfela oraz od limitu populacji. Warto kompletować pełne pięcioosobowe ekipy, bowiem jeśli uda ci się je w danej misji sprawdzić w boju, zdobywają doświadczenie. Co ciekawe, jeśli jeden z członków drużyny polegnie na polu chwały, możesz pozostałych cofnąć do koszar, gdzie uzupełnisz braki. W HoK możesz nająć cztery typy wojsk: włóczęgów, łuczników, rycerzy używających mieczy oraz kawalerię. Wszystkie te formacje wchodzić ze sobą w interakcje na zasadzie „papier/nożyczki/kamień”.

Pierwsze dwie minuty misji w SETTLERS V

Pierwsze chwile części misji wyglądają mniej więcej tak samo.



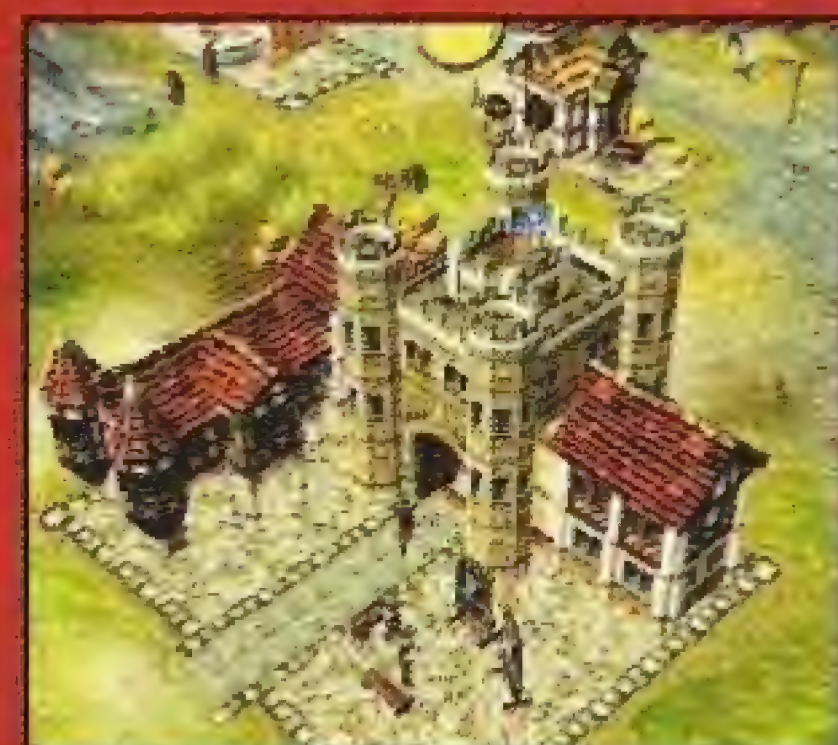
Sprawdź, w jakim stanie jest twoja osada. Jeśli budynki płoną, wyślij swoich robotników, żeby je naprawili



Pierwszą strukturą, którą bezwzględnie trzeba postawić, jest „centrum” wioski lub miasta. Bez niego nie zatrudnisz górników, rzemieślników czy naukowców – a to daje wpływy z podatków



Zatrudnij tylu robotników, ilu ci potrzeba. Część wyślij do budowania kopalni, tak aby wydobywanie złóż odbywało się szybciej i przy pomocy wykwalifikowanych pracowników. Inni niech postawią odpowiednią liczbę chat i farm. Pozostali mogą iść do lasu rąbać drzewa



A oto najważniejszy z bardziej skomplikowanych budynków – uniwersytet. To tutaj poznaje się nowe technologie, które z kolei pozwalają na budowanie nowych struktur i unowocześnianie już istniejących



Książęta Dżojus i Kompuś w jednym grali domku



...Dżojus lubił wyścigi...



...A Kompuś strategię



Pewnego dnia przyszedł niedobry pan z sąsiedniej krainy Microsoft i machając orężem praw autorskich, zażądał papierów na „winde”...



...więc król Crack, chcąc uniknąć wojny, wezwał swych poddanych, by ktoś dobrowolnie oddał książętom licencję. Tak też się stało



„Synku” – rzekła królowa Czita – „tu są wszystkie kody oraz numery licencji. Zbierałam je dla was całe życie”. Swymi TIPS’owanymi palcami wskazała synkowi starusieńkiego, wysłużonego PenDrive’a, po czym wyzionęła ducha... Odtąd książę oraz jego brat grali długo i szczęśliwie. Tymczasem król Crack dalej łupił monopol sąsiada. A że potem nadeszły mroczne wieki, to wszak nie Cracka wina, prawda?



nia typowe dla strategii czasu rzeczywistego. Chodzi głównie o dużą powtarzalność komentarzy wygłaszanych przez bohaterów oraz narratora. O ile na początku zdania wymawiane bardzo ładną angielszczyzną (w wydaniu brytyjskim) są całkiem mile dla ucha, o tyle hasło „twój bohater jest atakowany, broń się”, wymówione po raz czterdziesty, przypomina o szczękościsk. Szczególnie zwłaszcza, gdy to ja jestem stroną atakującą i dobrze wiem, co się dzieje. Odrobinę lepiej, a miejscami nawet bardzo dobrze wypada muzyka, której nie czulem się w obowiązku wyłączyć. Dźwięki są takie ludyczno-celtcko-nastrojowe i całkiem nieźle wprowadzają w klimat zabawy.

MULTI

Nie może także zabraknąć kilku słów o trybie Multiplayer, który obok opcji „skirmish” przeciw komputerowi (osiem map), jest trzecim możliwym trybem zabawy. Gra wieloosobowa obsługuje będzie do sześciu zawodników, pojedynkujących się przez LAN lub Internet. Znajdują się tutaj trzy opcje. Pierwsza to „podbój” – czyli innymi słowami „last man standing”. Ten, kto wykończy pozostałych na mapie, niszcząc im kwaterę główną, wygrywa. Druga opcja to wyścig technologiczny, w którym zdobywa się punkty za każdą nową technologię. Najszybszy zespół wygrywa. Ostatnia kategoria to gra na punkty. Tylko w niej nie można włączyć „czasu pokoju”, czyli ustalić okres, kiedy nie wolno atakować przeciwnika. Ubisoft zapowiada, że jeśli chodzi o wprowadzanie rankingu graczy, na stronie internetowej dedykowanej bataliom sieciowym będzie można znaleźć system drabinkowy. Obecnie mamy łącznie do dyspozycji jedenaście map sieciowych.

THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW jest grą, która może u graczy wywołać mieszane uczucia. Najtrudniej będzie ją zaakceptować nieugiętym fanom poprzednich części serii. Główny zarzut, jaki mogą tej grze stawiać, to spłylenie warstwy ekonomicznej. Nie zarządza się tu już tak szczegółowo swoją osadą, nie trzeba się przekopywać przez tony poleceń. Jednak mimo uproszczeń, tytuł ten nie traci nic ze swej istoty: nadal trzeba podejmować decyzje konstrukcyjne w odpowiedniej kolejności, nadal



Ani deszcze, ani śniegi nie przeszkadzają chłopom w budowie

Po bitwie możesz przeanalizować szczegółowe statystyki

należy pilnować, czy zaspokojone są potrzeby twoich podwładnych (każdego z nich można podejrzeć, sprawdzając, co myśli). Nadal większy nacisk położony jest na budowanie, a nie na wojaczkę. Jednocześnie z drugiej strony nie ma tu już miejsca na takie przestoje jak w poprzednich częściach. Zegar w prawym górnym rogu pokazuje, za ile minut uderzy wróg. Nie można sobie spokojnie usiąść – budując, wydobywając i rekrutując. Tempo jest szybsze (i dobrze!), jest też więcej opcji militarnych. To powinno spowodować, że do gry przekonają się ci, którzy do tej

pory omijali ją szerokim łukiem. A myślę, że starzy fani serii, nawet jeśli trochę pokręca nosem, to jednak również zdecydują się poświęcić jej kilka chwil. Moim zdaniem warto!



W kupie rażniej – im więcej wojsk, tym większa szansa na łatwe zwycięstwo. Umiejętności taktyczne schodzą na drugi plan

Strategiczna Czasu Rzeczywistego

The Settlers: Dziedzictwo Królów

5+

PE PC DŁ KABA

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1,15 GB wolnego miejsca na HDD

Soft / CD Projekt
www.settlers.com

cenę 99.90

+ Klasika w nowej oprawie, bardziej przystępna, trochę więcej wojowania

- Zbyt uproszczona, powtarzane komentarze bohaterów

grafika 5+ Klasika gatunku w nowej oprawie, o wiele bardziej przystępna. Warto spróbować tego odświeżonego, niemieckiego dania.

dźwięk 4

fajda 5

3 w 1 – kontynuacja EUROPY UNIVERSALIS
to lekcja historii skuteczniejsza niż walka
z łupieżem przy pomocy Head & Shoulders

Dwa Trony

Wojna Róż

VICTORIA

Korona Północy



Małżeństwo to też sposób na ekspansję terytorialną

provincji (dotyczy to także DWÓCH TRONÓW) można w ciągu jednego miesiąca wykonać tylko dwa ruchy strategiczno-ekonomiczne (upgrade budynku, stworzenie jednostki), początkowo możesz odnieść wrażenie ślamazarności akcji. Owo odczucie potęgowane jest przez fakt, że sąsiadujące z tobą prowincje w ogóle nie kwapią się do ataku. Spokojnie zaplanujesz ekspansję, a nawet jak ktoś będzie chciał wypowiedzieć ci wojnę, uproszczony system dyplomacji pozwala uniknąć niechcianej konfrontacji. Nawet najbardziej zajadły wróg po kilkakrotnej prośbie o pokój albo kilku cennych darach złożonych u jego stóp jakoś dziwnie mięknie. Swoją drogą, walka nie jest zbyt atrakcyjna – ani nie wymaga przesadnego myślenia, ani nie zachwy-

ca graficznie (ech, ten ROME się znów przypomina!).

Rozbudowa prowincji polega na stawianiu rynków, farm, koszar, murów obronnych, kościołów. Zadaniem gracza, poza ekspansją terytorialną, jest utrzymanie na wysokim poziomie zadowolenia mieszczuchów, rycerzy, kleryków i chłopów. Czasem poza twoimi własnymi działaniami pojawiają się też zdarzenia losowe oraz historyczne, które mają wpływ na dalszy przebieg gry. Wszystko razem przedstawione jest na dwuwymiarowej planszy, która, choć barwna i posiadająca animacje, w obecnych czasach nieco trąci myszką.

DWA TRONY, wyprodukowana nieco później, opiera się na takich samych prostych zasadach jak tytuł opisany powyżej. Sam temat jest za to bardziej atrakcyjny – mamy tu do czynienia z Wojną Stuletnią, toczoną w latach 1337 a 1451 między Francją i Anglią oraz z angielskim konfliktem domowym – tzw. Wojną Dwóch Róż. I KORONA, i TRONY to naprawdę przystępne tytuły, nawet jeśli czasem zbyt uproszczone. Powinny stanowić lekkostrawną rozrywkę dla fanów EU i strategii w ogóle.

VICTORIA

Tej części, przedstawiającej historię epoki wiktoriańskiej, można by poświęcić całą, odrębną recenzję. Jest to jednocześnie gra o wielkim potencjale, jak i nielichy wrzód na... plecach. Od razu zaznaczam – po zakupie gry od razu szukaj patcha z numerem 1.03, jeśli nie chcesz umrzeć z frustracji albo wiecznie restartować kompa. Dość powiedzieć, że plik tekstowy omawiający zmiany „latki” ma rozmiary przeogromne.

Podczas czterech kampanii (1836-1920) możesz stanąć na czele wielkich frakcji, takich jak Francja czy Anglia, albo poświęcić swą uwagę historycznie mniej znaczącym krajom, na przykład takiej Argentynie. Liczba opcji ekonomicznych i politycznych jest tak gigantyczna, że mógłbym je wymieniać przez bitą godzinę. Dość po-

Oprawa graficzna VICTORII rewelacyjna na pewno nie jest:



wiedzieć, że samych wynalazków jest grubo ponad setka, a zadowolenie twoich poddanych zależy nie tylko od ich profesji, ale także religii, poglądów politycznych, podejścia do kwestii wolnego handlu, pluralizmu, służby wojskowej i mnóstwa innych rzeczy. Przykłady takiej obfitości można by mnożyć, ale to wszystko razem podane jest w bardzo nieprzystępnej formie – interfejsowej i graficznej. Nudne kolory, praktycznie zero animacji, nakładające się na siebie zakładki powodują ból głowy. W dodatku o wszystko musisz martwić się sam i to w czasie rzeczywistym. Sumując – tylko dla hardcore'owych miłośników skrupulatnego zarządzania. Jeśli jednak ktoś takim miłośnikiem jest, seria EU z pewnością należy do elity gatunku.

Czasami jest tak, że wystawienie oceny testowanemu tytułowi przysparza recenzentowi świeżej kępki siwiutkich włosów na głowie. Szczególnie, gdy zamiast jednej gry trzeba równocześnie obśkoczyć trzy. W przypadku pakietu o umownym tytule VICTORIA należało zatem spojrzeć na produkt nieco inaczej niż zwykle.

KORONA PÓŁNOCY I DWA TRONY

Najpierw rzućmy okiem na dwie części, które są bardzo do siebie podobne, a zarazem można je uznać za bezpośrednie kontynuatorki EU. W KORONIE rozgrywane się na twoim monitorze wydarzenia dotyczą historii walk toczonych przez rozbite na feudalne księstwa skandynawskie kraje (Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia) oraz przez Rosję i Prusy. Fabuła rozpoczyna się w 1275 roku, a kończy w 1340. Do wyboru masz sześć kampanii, w trakcie których obejmujesz dowództwo nad wszystkimi frakcjami po kolei. Oczywiście poziom trudności w każdym przypadku będzie inny.

Zarówno w KORONIE, jak i w TRONACH bez kłopotu odnajdzie się każdy gracz – nawet początkujący, który niewiele miał dotychczas wspólnego ze strategiami. Po prostu na początku rozgrywki tak naprawdę niewiele się dzieje. W KORONIE PÓŁNOCY każdy gracz na starcie posiada raptem jedną prowincję. A że w danej



Gdy staniesz się sławny, ludzie będą chcieli u ciebie służyć



Strategiczna

Victoria, Dwa Trony,
Korona Północy

4

PC

PS2

GC

Xbox

PS3

☐ Wersja PL

☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 450 MHz, 64 MB RAM,
600 MB wolnego miejsca na HDD

Strategy First / CD Projekt

www.paradoxplaza.com

cena
99.00

Trzy gry w cenie jednej,
ciekawe okresy historyczne

Zadania albo za proste,
albo za trudne, przedstawiała grafika, błąd

grafika 3

Trzy nieźle gry strategiczne w cenie jednej. Szkoda tylko, że dotarły do naszego kraju lata świetlne po swojej zachodniej premierze...

dźwięk 4

trajda 5

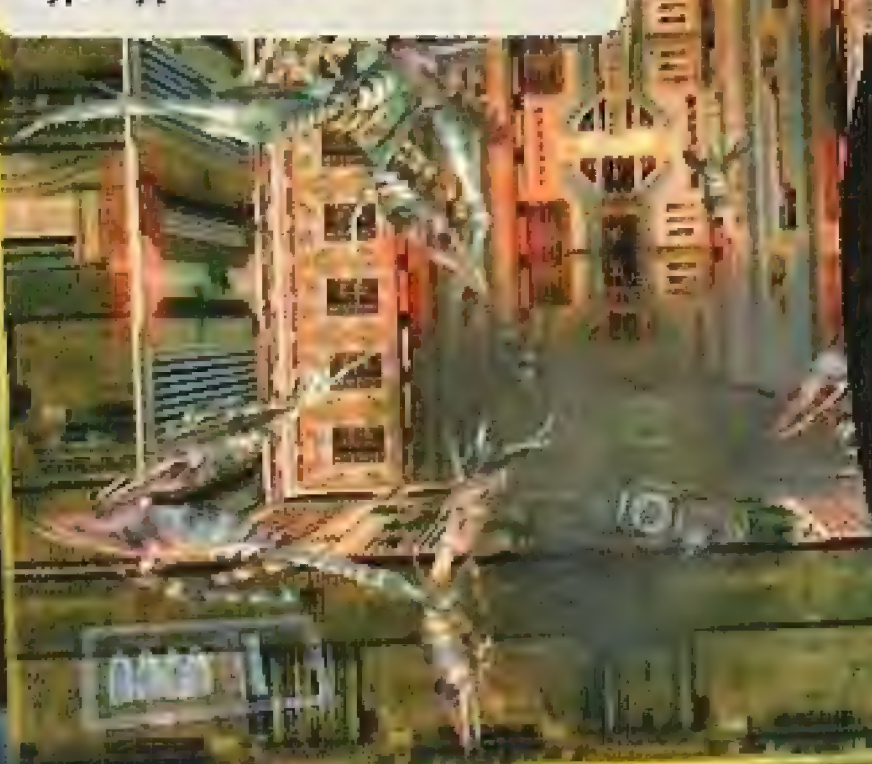
BLOWOUT

Czy granat (w postaci BLOWOUT) po blisko 2 latach od wyciągnięcia z awantury może jeszcze kogokolwiek rozerwać?

Konsolowe sterowanie

Nie da się ukryć, iż BLOWOUT został stworzony z myślą o konsolach i ich padach. Sterowanie za pomocą myszki i klawiatury nie należy do najłatwiejszych. Problem polega na tym, iż celowanie jest uzależnione od kierunku poruszania się. W momencie, gdy się odwracasz, celownik przeskakuje na drugą stronę, niczym odbity w lustrze. Jednocześnie na tej samej zasadzie zmienia się sterowanie, co jest strasznie mylące. Najprościej byłoby uniezależnić poruszanie się (klawiaturowa) od celowania (myszka). Niestety, za późno już na zmiany.

Dutch robi taką demolkę, że robaki wypadają z ekranu



Podejdę jeszcze tylko kilka kroków i będę miał go na celowniku. A potem...

Przewijając ekran strzelaniny były niegdyś najpopularniejszą formą rozrywki w świecie gier komputerowych. Dzisiaj ich rolę pełni gatunek FPS z HALF-LIFE 2 i DOOM 3 na czele. Czy jednak nadejście nowego musi oznaczać koniec starego?

W BLOWOUT wcielasz się w czarnoskórego komandosa Johna „Dutch” Cane’a, który żyje z doprowadzania do porządku baz kosmicznych opanowanych przez mutanty bądź robale. Mottem „Holendra” jest: strzelaj, aż wróg przestanie się ruszać, w razie potrzeby powtórz czynność.

Akcję gry obserwujesz z boku. Dutch porusza się tylko w dwóch kierunkach (lewo bądź prawo). Do zmiany poziomu należy użyć wind bądź raketowego plecaka. Jetpack ma jednak ograniczoną moc – może wynieść postać tylko 2 poziomy wzwyż. Całość sprowadza się do dwóch wymiarów – wystarczy obserwować krawędź ekranu.

BLOWOUT składa się z 10 poziomów o wzrastającym stopniu trudności. Pierwszy można potraktować jako samouczek. Dopiero od drugiego rozpocznie się właściwa rzeźnia. Nie będzie ukrywał, iż eksterminacja robali to główna rozrywka w BLOWOUT. Do walki staje 14 odmian mutantów oraz przeraźliwych insektów. Większość z nich potrafi pluć żrącymi wydzielinami, ziać ogniem albo miotać kulami energii. Niektóre są nawet w stanie latać. Na końcu każdego etapu czeka na ciebie boss, czyli wyjątkowo przeraźliwy coś, blokujące dalszą drogę. Wszystkie żywe

istoty w BLOWOUT łączy jednak nieodparta chęć palaszowania twoich wnętrzności. Oczywiście nie możesz do tego dopuścić!

Opuszczone bazy mają własne mechanizmy obronne. Te zamiast niszczyć robale, skupiły się na ludziach. Najbardziej upierdliwe są działka podwieszane pod sufitem, które zaczynają strzelać, zanim jeszcze pojawią się na ekranie. Na szczęście nie zadają zbyt dużych obrażeń. O wiele niebezpieczniejsze jest spotkanie z laserową wiązką czy dronami-pilami. Najlepszym sposobem na ich pokonanie jest czasowa dezaktywacja – wystarczy, że pošlesz im serię z karabinu. Podczas penetracji bazy naprawdę ciężko się nudzić.

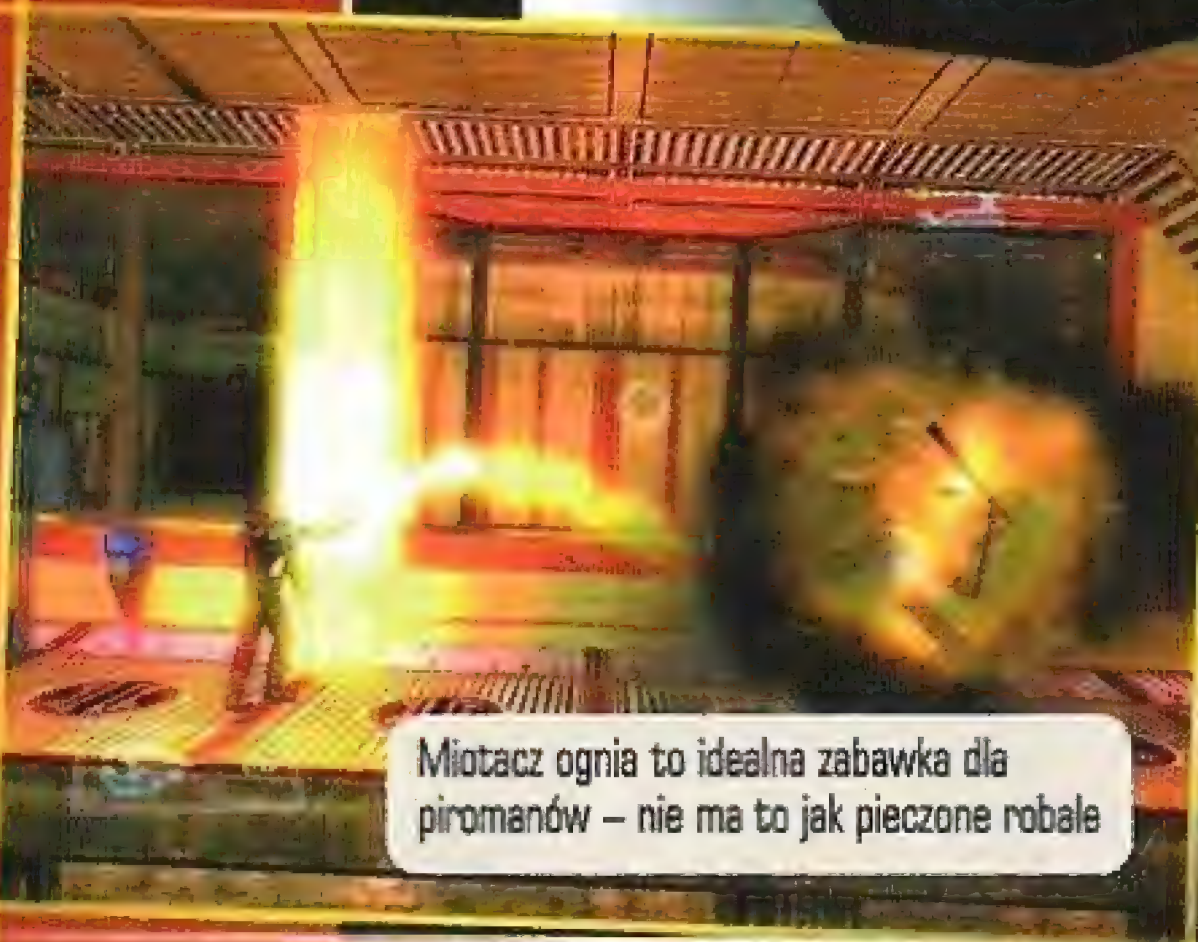
Niewątpliwym atutem BLOWOUT jest bogaty arsenał broni. Podstawowy szybkostrzelny karabinek ma nieograniczony zapas amunicji i właśnie dlatego posłuży ci aż do ostatniego etapu. Z ciekawszych broni warto wymienić: miotacz ognia, karabin plazmowy, nailgun, granatnik, ciężki karabin maszynowy a la Terminator czy niezastąpiony sonicgun. Ten ostatni strzela błędnym (sic!) strumieniem dźwięku, wprowadzając cały ekran w drżenie.

Twórcy trochę na wyrost chwają się, iż BLOWOUT oferuje dynamiczną strukturę plansz. Jest to prawda tylko w małym stopniu. W wybranych miejscach labiryntów możesz zburzyć ścianę bądź podłogę. Najczęściej kryją się za nimi sekretne komnaty z dodatkowym wyposażeniem, apteczkami i bonusami. Jednak nie licz na to, że w dowolnej chwili będziesz mógł rozwalić mur i uutorować sobie drogę na skróty.

Mineły blisko 2 lata od wyprodukowania BLOWOUT. W przypadku programów komputerowych, a zwłaszcza

gier akcji, czas jest nieubłagany. Grafika BLOWOUT prezentuje się obecnie słabo. Całość funkcjonuje na pomieszczeniu sprite'ów, odrobiny efektów 3D oraz statycznego tła. Udzźwiękowanie ucierpiało o wiele mniej. W końcu w tej materii poza zwiększonym próbkowaniem i trójwymiarowymi efektami niewiele się zmieniło. Huk wystrzałów, syk płomieni, skwierczenie wrogów, a nawet dźwięk rykoszetów – wszystko jest na swoim miejscu. Podczas zabawy najbardziej brakowało mi jakiejś dynamicznej muzyki. Zamiast niej słychać tylko pikanie komputerów oraz syntetyczny kobiecy głos, informujący o zmianie poziomu czy zakazie palenia w bazie.

Czy wydałbym grubą kasę na BLOWOUT? Raczej nie. Jeśli jednak grę można zdobyć za mniej niż 20 zł, dla wielu może stać się ciekawą alternatywą. Eksterminację czas zacząć!



Miotacz ognia to idealna zabawka dla piromanów – nie ma to jak pieczone robale

Jetpack pozwala unikać kontaktu z lądowymi plugastwami



Akcja / TPP

BlowOut

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

Terminal Reality / Nova Gra

<http://www.blowoutgame.com/>

cena 19.90

+ Małutki arsenał broni, obojętny klimat, bestia

- Przeszarżowany silnik, grafika, brak muzy, konsolowe sterowanie

grafika 2

dźwięk 3

fajda 3

BLOWOUT miał swoje dni, chwycił wiele miesięcy temu. Nie przeszkadza to jednak w dobrej zabawie, o ile tylko potrafisz wybaczyć grze niską grafikę.

**Jeśli twoi współmieszkańcy
reagują alergicznie na hymn
Ligi Mistrzów, kup im stopery.
Będiesz go słuchał kilka
razy na godzinę**

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



Menago przeżywa każdy mecz swojej drużyny

Najnowszy symulator futbolu zawiera kilka interesujących nowości. Najciekawszą jest rozbudowana opcja sezonu. Jak zwykle wcielasz się w rolę menadżera, którego na początku sam tworzysz.

System kreacji menago robi wrażenie. Przed rozpoczęciem gry określasz na przykład kształt i grubość górnej wargi, wypukłość czoła czy kolor pasków na zielonym dresiku Adidas. A kiedy już się wylansujesz, dostajesz do prowadzenia drużynę w ostatniej kolejce sezonu. Pierwszym twoim zadaniem jest wygranie me-

czu, który umożliwi ci wystartowanie w eliminacjach do Ligi Mistrzów. Później prowadzisz klub, wypełniając polecenia prezesa takie jak na przykład: sprzedaż 3 graczy i kupno w zamian młodszych, rozegranie meczu z rezerwami, strzelenie w sparingu przynajmniej 3 goli itp. Zadań jest w sumie 50. Ta opcja fantastycznie urozmaica grę. Po każdym meczu możesz przeczytać nagłówki gazet i wysłuchać komentarza fachowców oraz kibiców w Talk Radio, będącym kolejnym nowym patentem EA Sports. Relacje są ciekawe, trafne i adekwatne do poziomu zaprezentowanego przez twoją drużynę. Szkoda tylko, że sezon można rozegrać tylko drużynami z 5 najlepszych lig. We wszystkich innych opcjach gry masz do wyboru 239 drużyn, z czego 3 polskie: Legię, Polonię i Wisłę. Spośród innych trybów ciekawa jest możliwość rozegrania meczu „sytuacyjnego”. Możesz w nim określić stan meczu (minutę, wynik, ilość kartek) w chwili rozpoczęcia gry. Możesz stworzyć także własną ligę, dowolny turniej oraz rozegrać samą Ligę Mistrzów. Niestety, nie doszukałem się możliwości odbicia tych rozgrywek w oryginalnych, tegorocznych grupach. To pierwszy poważny brak.

czu, który umożliwi ci wystartowanie w eliminacjach do Ligi Mistrzów. Później prowadzisz klub, wypełniając polecenia prezesa takie jak na przykład: sprzedaż 3 graczy i kupno w zamian młodszych, rozegranie meczu z rezerwami, strzelenie w sparingu przynajmniej 3 goli itp. Zadań jest w sumie 50. Ta

Niech nam grają

Wśród zespołów, których piosenki pojawiają się w grze, znajdziesz: Japa Jenist, Morel, Felix de Houscat, Fingathing, Skalpel, Bonowo, Hexstatic, Fila Brazília, Wagon Christ czy Double Trouble. Gwiazdą goni gwiazdę. Podobno zespoły muzyczne zabiegają o to, aby ich kawałki znalazły się w grach. Szkoda, że twórcy EA Sports nie zadbali o choćby jeden hicior.

się i wprowadzić nowe ligi, między innymi polską. Liczba drużyn, które możesz wybrać, jest imponująca, ale za cenę ponad 100 złotych można wymagać ulepszenia gry także w tej kwestii. Poprawienia wymaga też opcja treningu. W obecnej formie brakuje możliwości wyćwiczenia konkretnych akcji czy zagrań.

Do plusów gry trzeba natomiast zaliczyć dopracowane poruszanie się piłki po boisku, pozwalające na lepsze sterowanie zawodnikami (na przykład przy linii autowej). Wprowadzono nowy sposób rozgrywania rzutów wolnych i różnych. Nareszcie dopracowano też powtórki najciekawszych akcji, które teraz widzisz po każdym wyjściu piłki

poza boisko. Dopieszczone są również powtórki fauli i upadków piłkarzy. Animacje, jak zawsze, stoją na najwyższym poziomie. Warunki pogodowe nadal mają przełożenie na grę (słońce oślepia, podczas deszczu biega się trudniej). Nowością jest odgwydywanie przez sędziów zagrań ręką.

Poprawiono również dźwięk. Odgłosy z boiska brzmią jak rzeczywiste, zwłaszcza przy uderzeniu piłki w słupek czy pokrzykiwaniu piłkarzy na kolegów z drużyny. Rozczarowaniem jest natomiast Jukebox, czyli zestaw utworów, które słyszysz pomiędzy meczami. Gdzie te czasy, kiedy uszy pieścił SON2 Blur'a? Teraz nie ma tu żadnej znanej ani ciekawej piosenki. Do minimum ograniczono też liczbę możliwych do wykonania zwodów. Za każdym razem, gdy przy piłce będzie Ronaldinho, aż cię skreśli, że nie możesz wykonać jego popisowej sztuczki. To element, nad którym bezsprzecznie w EA Sports powinni popracować. Dopracowania wymaga także komentarz. Iry-



Faraday, so close



Tego raczej nie osiągniesz, ziomalu

Generalnie UEFA CHAMPIONS LEAGUE to świetny program. Z każdym kolejnym meczem będziesz odczuwał coraz większą przyjemność z jej posiadania. Rozgrywka jest dość trudna, więc szybko się nie znudzi. A kiedy opanujesz toporne akcje à la Roman Oleszczuk i nauczysz się podstawowych zagrań, będziesz mógł czarować stadiony Europy. Żeby jednak skonstruować akcję-marzenie, będziesz musiał najpierw spędzić przed monitorem wiele godzin. Tak czy inaczej, frajda gwarantowana.



Coś mało mięsista ta

Sportowa

**UEFA Champions
League 2004/2005**

5

PC PS2 GC Xbox GBA

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 600 MHz, 128 MB RAM,
800 MB wolnego miejsca na HDD

EA Sports / EA Polska

www.uefachampionsleaguegame.ea.com

cena
109.00

+ Rozszerzona opcja sezonu, grafika, dopracowany ruch zawodników

- Brak polskiej ligi, mały wybór zawodników oraz drużyn

grafika 5

Gratka dla fanów futbolu, wciągająca niczym potwór z Loch Ness. Szkoda, że na murawie nie ma białoczerwonych...

dźwięk 5

frajda 5

THE PUNISHER

Amerykańska premiera THE PUNISHER zbiegła się w czasie z wydaniem ostatniej ekranizacji komiksu na DVD. O ile jednak film z udziałem Johna Travolty nie jest wart przysłowiowego funta kłaków, gra stanowi produkt znacznie bardziej udany. Warto poświęcić mu choćby kilka chwil życia. Bez wątpienia komputerowy THE PUNISHER stanowi kwintesencję komiksów opowiadających o przygodach bezitosnego obrońcy pokrzywdzonych. Nie da się ukryć, że ta gra kierowana jest raczej do starszych i bardziej pokreślonych odbiorców – zwłaszcza do tych, którym nie przeszkadza bryzgająca na wszystkie strony krew i mózgi porzucane po podłodze.

Na chwilę przerwemy. Poniższe słowa kieruję bezpośrednio do obrońców moralności – mam dla was coś, co na pewno wam się spodoba. Jeśli myślicie, że takie gry jak MANHUNT, HITMAN czy POSTAL były złe i budziły w odbiorcach najgorsze możliwe instynkty, nadszedł czas na zrewidowanie poglądów. To, co wyprawia się w THE PUNISHER, totalnie deklasuje wszystko, co ludzkość do tej pory wymyśliła w materii zgnęcia się nad innymi. Poziom okrucieństwa i brutalności tej gry przyprawia o zawrót głowy i trzęsionkę żołądka. Niejednokrotnie można też zwątpić we wszelkie wyznawane do tej pory ideały.

DZIENNIK WOJENNY

THE PUNISHER to arcade'owa strzelanina, w której akcję obserwujesz zza pleców głównego bohatera. Choć znalazło się tutaj trochę miejsca na taktyczne myślenie, rozgrywka polega głównie na parciu przed siebie i posyłaniu na głęboką kolejkę fal przeciwników. Między bajki należy włożyć jednak obietnice developerów, że trzeba będzie nauczyć się myśleć i działać tak jak Punisher. Lubię tę grę, ale jednak bardzo daleko jej do klimatu kolejnych odsłon HITMANA. W tej produkcji nie chowasz się w trawie z karabinem snajperskim, nie kombinujesz jak koń pod górą i wcale nie polujesz na bandytów. Ty im po prostu urządzasz czas Apokalipsy.

Nie da się ukryć, że postać Punishera ma w sobie coś z małego czołgu. Mściwiec – nawet w biegu – porusza się raczej powoli. Z całą pewnością nie jest najbardziej zwinny bohaterem gry komputerowej. Z drugiej strony, Frank może przyjąć kilkadziesiąt ton ołowiu na klatę i nawet nie zacznie od tego sapać.

No i ta siła ognia, która umożliwia mu prowadzenie ostrzału z dwóch karabinów jednocześnie! W wielu sytuacjach okazuje się być niezastąpiona – bardzo często podczas misji będziesz stawał przeciwko kilkunastoosobowym oddziałom przeciwników. Kolejne misje są liniowe i zbudowane z reguły na zasadzie korytarza,

co niweluje konieczność jakiegoś bardziej zaangażowanego kombinowania – nie musisz zastanawiać się, czy idziesz dobrą drogą, jako że każda jest tutaj odpowiednia. Tak naprawdę jedynym elementem, któremu poświęcić naprawdę dużo uwagi, jest dręcze-

nie i katowanie przeciwników. To bandyci. I tak im się należało.

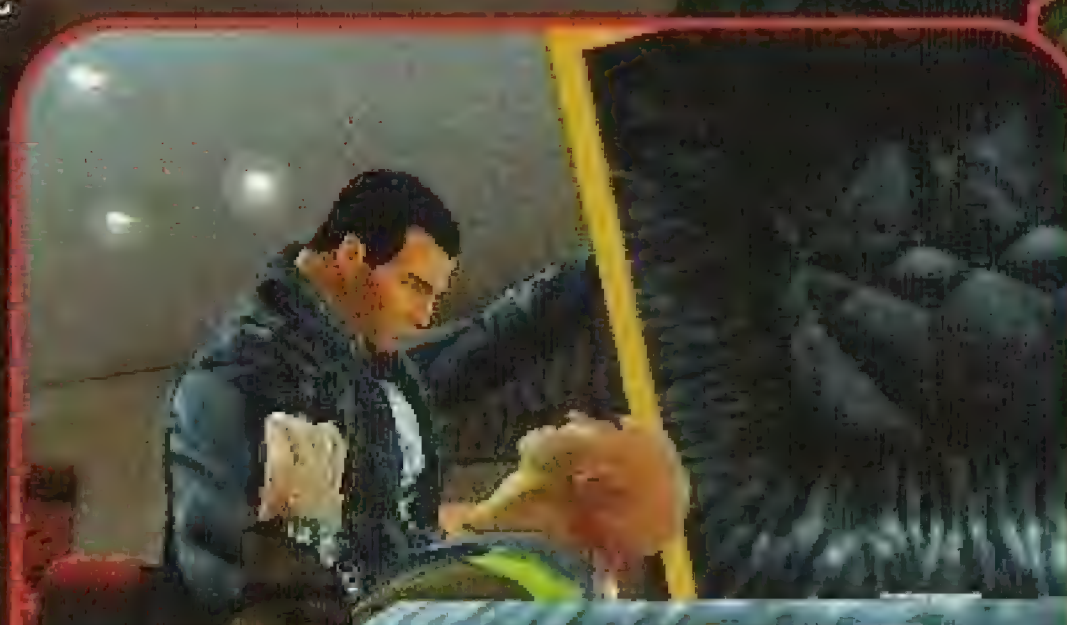
Na każdym kroku widać, że Frank czuje się zdecydowanie najlepiej podczas walki. Punisher może korzystać z każdej sztuki znalezionej (lub odebranej przeciwnikom) broni. Trzeba przyznać, że idzie mu to naprawdę nieźle – system gry co i rusz odnotowuje trafienia we wroga głowy, odstrzeliwanie kończyn czy szczególnie brutalne sposoby przerwania egzystencji przeciwnika. Arsenal broni może nie powala, ale też i niczego mu nie brakuje – znajdziesz tu karabiny maszynowe, strzelby, karabinki snajperskie, ulepszone domowym sposobem rewolwery,



Wolisz być średnio czy mocno wypieczony? – kurtuzyjnie zagadną Punisher

przeciwnikiem jak żywą tarczą. Na poszczególnych mapach natkniesz się na konkretne miejsca, w których zabicie kogoś przyniesie największe profity. Dzięki temu niejednokrotnie zobaczysz bandytów wyrzucanych przez okna, szpikowanych pogrzebaczami czy choćby z potrzaskami zaciśniętymi na opuchniętych głowach. Jedno jest pewne – Punisherowi nie brakuje fantazji.

granaty rozrywające i oślepiające, a nawet miotacz ognia. Co ciekawe, kiedy trafisz na którąś z tych zabawek na placu boju, znajdzie się ona z czasem w skrzyni Punishera. Ma to o tyle znaczenie, że przed misją (każde zadanie możesz wykonywać nieskończoną ilość razy) możesz wybrać sprzęt, który ze sobą zabierzesz. Dość jednak o broniach. Na kolejnych poziomach znajdziesz też mnóstwo użytecznych przedmiotów – to komuś przywalisz pałą, to w kogoś ciśniesz znalezionym w kuchni tasakiem, kogoś innego wreszcie po prostu wyrzucisz za burtę statku. Możesz też posłużyć się

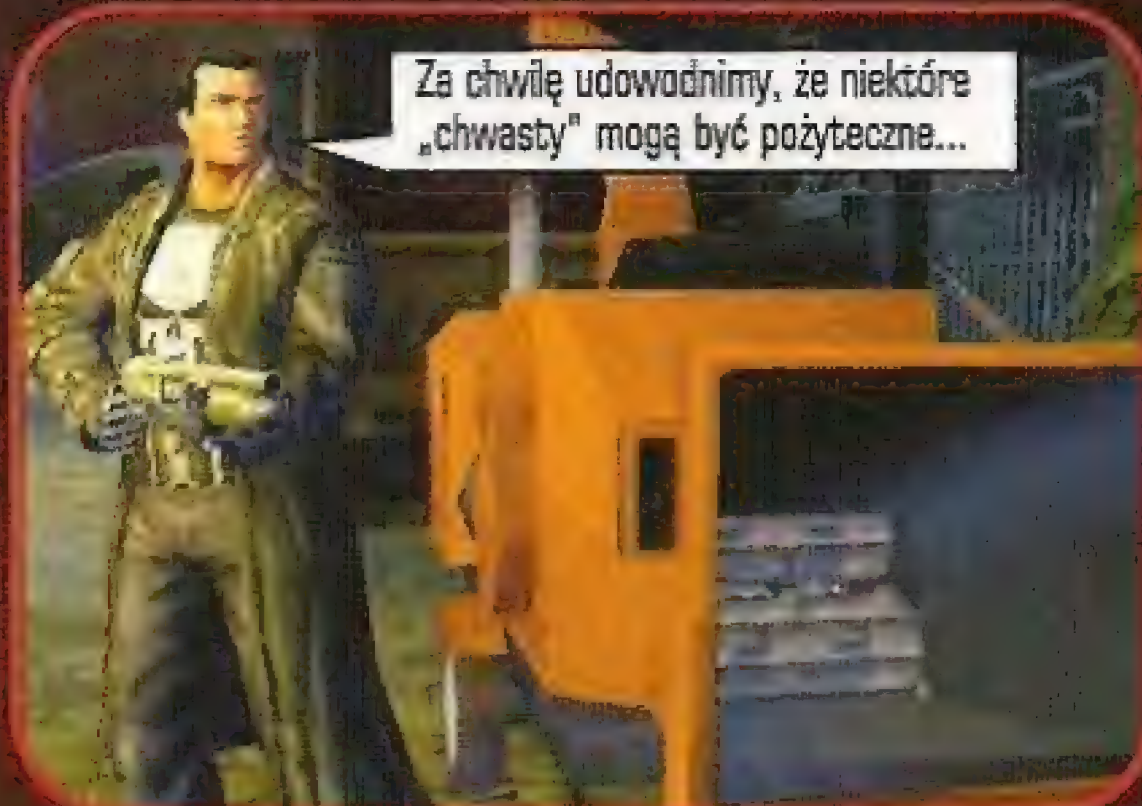


Straszenie klientów wiekiem od trumny to jeden z ulubionych „zartów” pracowników zakładów pogrzebowych. Nie wiedziałeś?

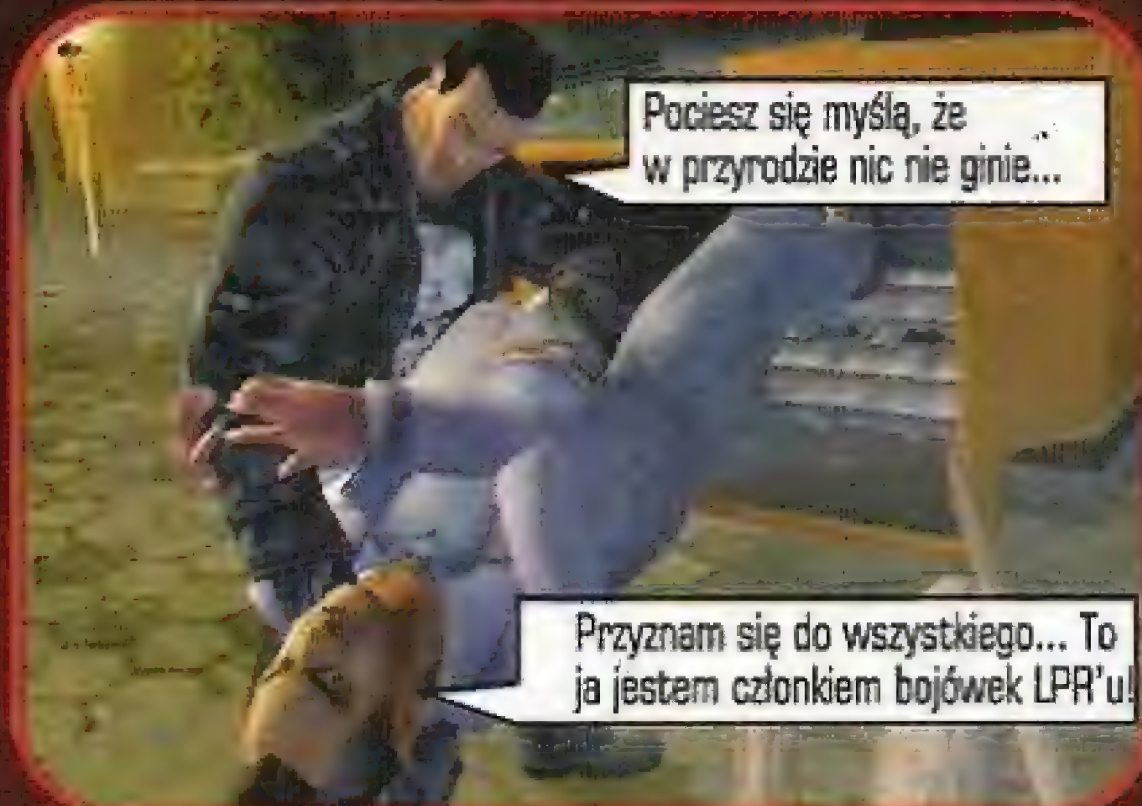


Mądre tacińskie przysłowie mówi: „si vis pacem, para bellum” – chcesz pokoju, gotuj się do wojny





Za chwilę udowodnimy, że niektóre „chwasty” mogą być pożyteczne...



Pociesz się myślą, że w przyrodzie nic nie ginie...

Przyznam się do wszystkiego... To ja jestem członkiem bojówek LPR'u!



Tak wzbogacony kompost sprawi, że pomidory będą lepiej rosły...

BRUTALIZER

THE PUNISHER byłby grą jakich tysiące, gdyby nie fakt, że developerzy położyli ogromny wręcz nacisk na okrucieństwo rozgrywki. Nie zrozum mnie źle – opowieść o Mścicielu tylko i wyłącznie na tym zyskuje. Jednak dla tzw. prasy popularnej gra stanie się kolejnym pretekstem do polowania na czarownicę.

Chodzi o przesłuchania. Niektórzy wrogowie dysponują informacjami, które można od nich wydobyć za pomocą przeróżnych brutalnych metod. Niejednokrotnie, zwłaszcza przy braku do-

świadczenia, przyjdzie ci jakoś tak niechętny zabić przesłuchiwanego, ale nie radziłbym się tym zbyt często przejmować. Jak to mówią, trening czyni mistrza. Punisher znęca się nad ofiarami na przeróżne sposoby – możesz nafaszerować typa nożami, wepchnąć go do płonącego kominka, tłuc w głowę przesłuchiwanego wiekiem trumennym, ale możesz też wrzucić go do studni, pociąć piłą tarczową czy wywiercić mu w głowie elegancki otwór za pomocą przemysłowego wiertła... Kurczę, możesz nawet upiec typa żywcem w piecu! Mógłbym jeszcze długo wymieniać. Niech starczy stwierdzenie, że MANHUNT to przy THE PUNISHER zabawka dla grzecznych dzieciaków.

BEZ KOMENTARZA

Na koniec kilka słów o technicznej stronie tytułu. Gra działa w oparciu o kod graficzny RED FACTION 2, dzięki czemu pro-



Punisher ma niebywały wprost talent do uskuteczniania bydlę na wielką (przemysłową?) skalę i zabijania wszystkich wokół

wydanie na samodzielnym krążku. Przyznam, że dawno już nie miałem przyjemności słyszeć muzyki, która wkomponowałaby się w świat przedstawiony z równą łatwością. Kilkakrotnie przylapałem się nawet na tym, że przerwałem dzieło zniszczenia – tak bardzo zasłuchałem się w kolejnych kompozycjach.

A poziom miodu? W THE PUNISHER z całą pewnością go nie brakuje. Miłośnicy brutalnych gier akcji ukończą każdy poziom po kilkanaście

razy – tyle w nich wszelakiego rodzaju bonusów. Także fani komiksu nie powinni czuć się zawiedzeni – gra opiera się bowiem wyłącznie na komiksach, pomijając średnio udane ekranizacje. Tak zatem, nie ma co czekać – idź tam i rozpętaj piekło.

Ja tam twierdzę, podobnie jak w przypadku MANHUNTA, że ta gra nie

powinna powstać. I to nawet nie dlatego, że jest zbyt brutalna – bandytom należą się rzeczy takie, jak robi Punisher, a często i gorsze – a dlatego, że jak słusznie zauważył Maciek, to młyn na wodę przeciwników gier komputerowych. Nie podcina się gałęzi, na której się siedzi, a twórcy z THQ (przez duże „tfu”) najwyraźniej o tym zapomnieli oślepieni żądzą do-
różnego zysku. Oj, nieladnie... – Frogger!

Kim jest Punisher

Nazwisko: Frank Castle

Wzrost: 1.82 m

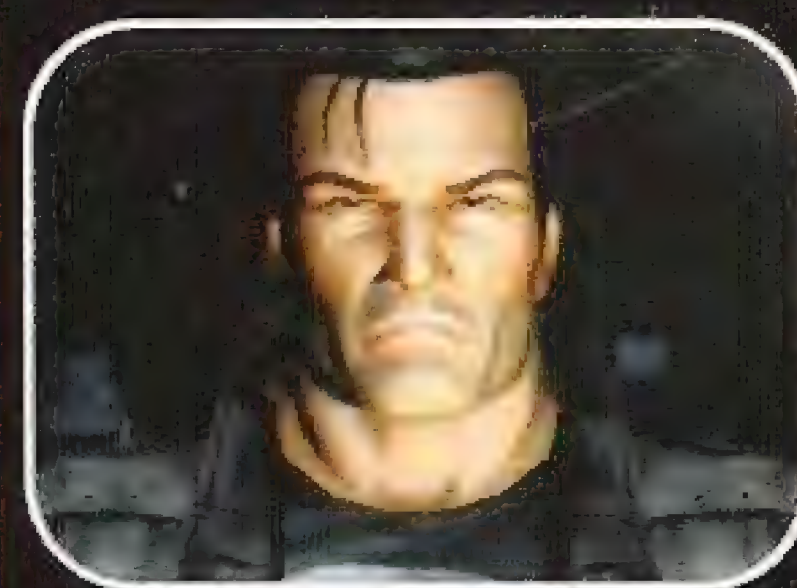
Waga: 90.7 kg

Włosy: ciemne

Oczy: niebieskie

Miejsce urodzenia: Queens, Nowy Jork

Zawód: ex-Marine armii Stanów Zjednoczonych



Info: Frank Castle przez wiele lat służył w Marines i pewnie dochrapałby się stopnia majora lub czegoś w tym stylu, gdyby nie pewna smutna okoliczność – rodzina Franka (żona i dwójka dzieci) została brutalnie zamordowana podczas pikniku w Central Parku. Wszystko dlatego, że akurat znalazła się na drodze dwóch walczących ze sobą karteli narkotykowych. Pomimo wielu ran, Frank – jako jedyny – przeżył atak. Od tej pory jego życie całkowicie się zmieniło. Przyjmując imię Punishera, wypowiedział wojnę wszystkim bandytom, jacy stąpają po ziemi.

Punisher nie jest superbohaterem, choć z takim można go łatwo pomylić – to w końcu typ, który wchodzi do pokoju pełnego uzbrojonych po zęby łachmytów i po chwili jest jedyną pozostałą przy życiu osobą. To po prostu świetnie wyszkolony komandos, który ma wyraźny talent do pozbawiania ludzi życia. Frank ma za sobą treningi w kategoriach SEALS (Sea Air Land), UDT (Underwater Demolition Team) i LRP (Long Range Patrol).

Od początku działalności, Castle prowadzi Dziennik Wojenny, w którym zapisuje swoje dokonania. Złośliwi twierdzą, że znajdują się tam też złote myśli Punishera. Co jeszcze? Punisher zadebiutował w 129 zeszytce klasycznego „Spider-Mana”. Przeżył też dwa krótkie romanse ze światem kina – w latach osiemdziesiątych w rolę Punishera wcielił się Dolph Lundgren, zaś w zeszłym roku w kinach można było zobaczyć „Punishera” z gościnnym występem Johna Travolty. Jeśli prze-gapiłeś te obrazy, nie masz co się martwić. Niewiele straciłeś.

Sadystyczna strzelanina

The Punisher

PC

PS2

GBA

Xbox

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 700 MHz, 256 MB RAM

THQ / CD Projekt

www.thq.com/punisher

CEC 40 USD

+ Udujący shooter o wysokim współczynniku replajowalności

- Nie dla osób o słabych nerwach, innowy scenariusz

grafika 4

dźwięk 5

fajda 5

Krew na ścianach, wrzaski torturowanych i ogólna masakra. Interaktywny kurs z serii „Jak zostać rzeźnikiem w weekend”, pełen skondensowanego okrucieństwa i nienawiści

Frank Castle udowadnia, że jest człowiekiem o wielu talentach. Komandos, obrońca uciśnionych, a ostatnio także kucharz – pokazuje, jak się robi kebab z główziny

Miłośnicy gier RPG nie mają łatwego żywota. Dlatego czym prędzej powinni skierować wzrok na dodatek do GOTHIC 2

GOTHIC II

NOC KRUKA

Fani komputerowych gier fabularnych nie byli ostatnimi czasy jakoś szczególnie rozpieszczani. Na dobrą sprawę, jedyną godną uwagi produkcją z zeszłego roku był VAMPIRE: BLOODLINES, który – przy bliższym poznaniu – ujawniał wiele niedoróbek i błędów. Nic zatem dziwnego, że zapotrzebowanie na nowe tytuły jest ogromne. Doskonale zdający sobie z tego sprawę developerzy z niemieckiego studia Piranha Bytes szybko spreparowali nowy produkt. Może nie do końca oryginalny, ale cieszący jak wszyscy diabli.

Chociaż z braku lepszego wyrażenia nazywamy NOC KRUKA add-onem do GOTHIC 2, rzeczona zakładka zachowuje się inaczej niż programy zazwyczaj określane tym mianem. NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK czy BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY rzucali graczy w totalnie nowe rejony z totalnie nowymi intrygami. Natomiast instalacja NOCY KRUKA rozbudowuje wszystkie istniejące już elementy programu – zwiększony zostaje świat gry, pojawia się blisko 100 nowych bohaterów niezależnych i kilkanaście nowych maszkar do rozwalenia, jest więcej przedmiotów magicznych, więcej ekwipunku. Na świecie pojawiają się nowe frakcje, postać można rozwijać na więcej sposobów i... Mógłbym tak wymieniać jeszcze długo. Krótko mówiąc, NOC KRUKA transformuje GOTHIC 2 w coś na zasadzie reżyserskiej wersji opowieści – jakże modnego ostatnimi czasy „developer's cut”.

GOTHIC – REAKTYWACJA

Oryginalny GOTHIC 2 pojawił się w sklepach przeszło dwa lata temu. W branży gier komputerowych to dużo czasu i, niestety, daje się to odczuć. Zwłaszcza że NOC KRUKA nie przynosi rewolucyjnych zmian w sferze grafiki. Świat gry nie zachwyca ogromem, chociaż wciąż prezentuje się nad wyraz klimatycznie. Drażnią natomiast: niewielka szczegółowość postaci i większości szwendających się po lesie bestii, a także brak ładnej wody, którą tak pięknie generuje



Wyrośnięty Ork może stanowić niemalże wyzwanie dla początkującego bohatera. W późniejszych etapach wyróżnisz ich jednak tylko, że sam szybko stracisz rachubę.

konkurencyjny MORROWIND. Z drugiej strony, grafika i tak przestaje mieć w pewnym momencie znaczenie. Świat gry jest na tyle rozbudowany i zróżnicowany, że nie zdążysz nawet zauważyć, kiedy będzie mijała kolejna godzina zabawy.

Historia opowiedziana w NOCY KRUKA sprawnie wkomponowuje się w wydarzenia znane ci z GOTHIC 2.

Będziesz miał okazję przekonać się o tym na własnej skórze, albowiem po instalacji dodatku musisz rozpocząć przygodę od samego początku. Nie ma chyba większego sensu opowiadać tu o fabule NOCY KRUKA. Dość rzec, że za jej sprawą odwiedźsz całe mnóstwo nowych terenów, takich jak pustynie i lasy tropikalne. To jednak nie wszystko – powiększone zostały także niektóre elementy znanego już świata. Dlatego też warto odwiedzić wszystkie dostępne miejsca. Pamiętam, że bardzo zdziwiłem się, gdy spotkałem w Dzielnicy Portowej zupełnie nowego Alchemika, który dodatkowo miał bardzo fajne zlecenie. Powiększone zostały niektóre mokradła, zaś tu i ówdzie pojawiły się nowe miejscówki. Już na początku rozgrywki natkniesz się na posąg mrocznego boga Beliara czy choćby na przypominający Stonehenge kamienny krąg.

Wspominałem już o nowych postaciach. Jest ich blisko setka – z większością wiąże się różnego rodzaju zadania. Wielu nowych bohaterów jest ponadto związanych z nowymi gildiami, jakie pojawiły się w świecie GOTHIC 2. Graczy, pamiętających jeszcze czarnownika Vatrasy, ucieszy wiadomość, że teraz pojawi się możliwość przyłączenia się do Magów Wody. Z Magami Wody bezpośrednio związani są przedstawiciele ugrupowania o nazwie Pierścień Wody – ich zadaniem jest pomoc wspomnianym czarow-

Jeśli wciąż ci mało

GOTHIC 3, którego premiera planowana jest na koniec 2005 roku, ma zaskoczyć graczy nie tylko ogromem przedstawionego świata, ale też szeregiem innowacyjnych rozwiązań. I tak, świat gry ma być sześciokrotnie większy niż w G2. Animacje postaci nie będą ustępowały tym, które mieliśmy przyjemność oglądać w HALF-LIFE 2 (z racji wykorzystania rozwiązania o nazwie Emotion FX2). Dzięki zastosowaniu silnie zmodyfikowanego engine'u graficznego o nazwie Gamebryo – tego samego, na którym hula konkurencyjny MORROWIND czy zapowiadany w bieżącym numerze FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH – program będzie wyglądał powalająco. Z tego, co udało nam się ustalić, planowane są też zmiany w sferze gameplay'u – mówi się o modyfikacji systemu walki, a także o wprowadzeniu całej masy nowych umiejętności.

Pozostaje zatem wytrwale czekać, aż w Sieci pojawi się coś bardziej konkretnego – na przykład garść screenów, które mogą okazać się idealnym pretekstem do wysmażenia na temat GOTHIC 3 czegoś więcej niż ta ramka. Tak więc, do tej kwestii jeszcze wrócimy.





1 Baza wypadowa krwiożerczych i brutalnych korsarzy, których ostatnio widzieliśmy w SID MEIER'S PIRATES! czy PORT ROYALE 2



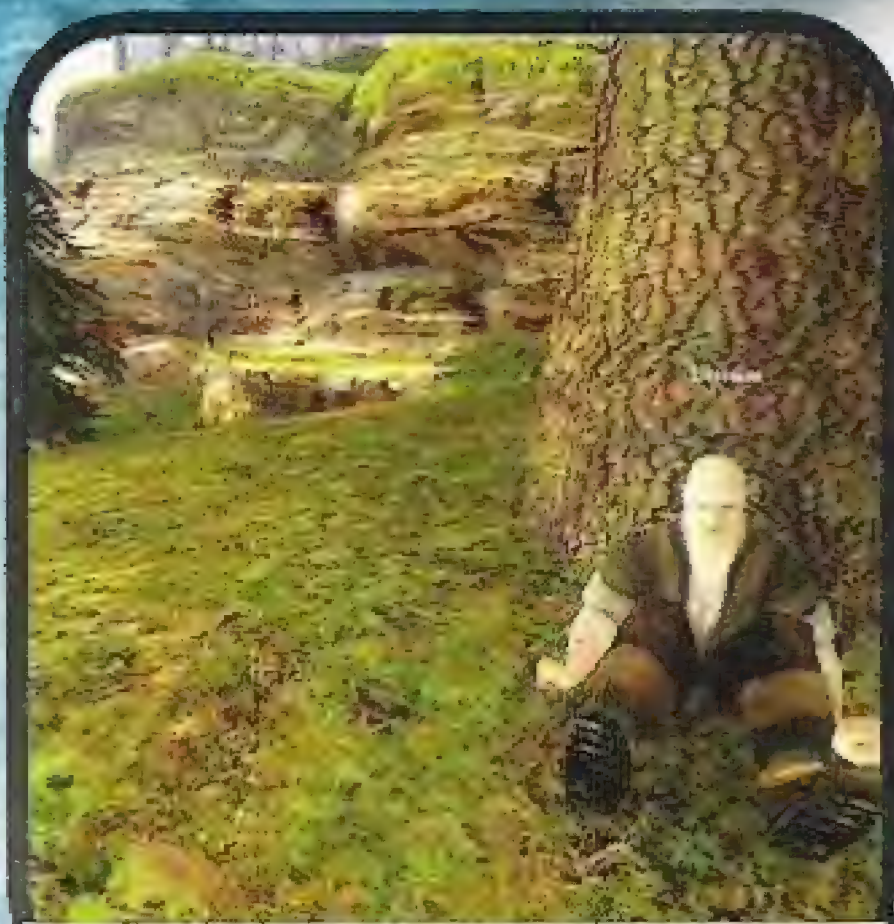
2 Zawsze powtarzam, że co jak co, ale pustynia na pewno jest nieodzownym elementem każdej szanującej się c-RPG!



3 Czarowanie, czyli – jak mówią Amerykanie – Cherry Mary. Zaklęcia nie wyglądają może miażdżąco, ale dają radę



4 Kilaset kilometrów katakumb i podziemnych sal. To właśnie tutaj, zgodnie z wieloletnią tradycją, zmierzysz się z upadłymi bogami i nieumarłymi



Życie w świecie GOTHIC toczy się własnym torem – zmieniają się warunki pogodowe, gracz gromadzi punkty doświadczenia, a NPC-e oddają się swym skryptowanym zajęciom

nikom. Jeszcze na farmie Lobartha natkniesz się na jednego z Piratów, którzy trudnią się rozbojem i grabieżami, najchętniej morskimi. Inna sprawa, że jedyna flota w okolicy, która nadawałaby się do płańdowania, została już dawno posłana na dno przez Orków. Kolejnym ugrupowaniem są Bandyci. Co istotne, tym razem możesz się do nich przyłączyć. Oczywiście znane z oryginalnej gry gildie, czyli gwardia miejska, najemnicy lub Mago-wie Ognia, są wciąż w grze obecne. Niekiedy wiąże się z nimi nowe przygody.

PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

Trzeba przyznać, że ogrom rzeczy czekających na wykonanie w NOCY KRUKA może wprawić w osłupienie. Co ciekawe, warto też zająć się znanymi już z podstawowej gry zleceniami, gdyż w wielu przypadkach pojawiły się nowe rozwiązania, które można teraz zastosować. Pod tym względem GOTHIC coraz bardziej zaczyna upodabniać się do

FALLOUT, w którym właściwie z każdej sytuacji było więcej niż jedno wyjście. Bardzo fajne jest też to, że obrócone w czyn decyzje dają rozmaite skutki. A to komuś podpadniesz, a to kogoś będziesz musiał zaakataować, a to okaże się, że sprawy potoczyły się niekoniecznie po twojej myśli. To skłania do eksperymentowania, a co za tym idzie, poświęcania rozgrywce maksymalnie dużo czasu. Uwierzyć mi, nie masz co marzyć o wyprawie w niezbadane rejony wyspy, jeśli masz wiele pracy czy też czeka cię ważny egzamin. To po prostu nie ma sensu. Podobnie jak w poprzednich częściach, rozwój postaci trwa bardzo długo i nawet możliwość zapuszczenia się nieco głębiej w puszcę kosztuje wiele pracy, tj. zabijania monstrów i wykonywania wszelkich możliwych zleceń.

Skoro już o monstrach mo-

wa, bestiariusz gry uległ znacznemu rozszerzeniu. W instrukcji NOCY KRUKA wymienia się zaledwie kilka szkarad, jednak podczas gry wiele razy zdziwisz się, padając ofiarą jakiegoś nieznanego drapieżnika. Co ciekawe, mimo upływu czasu, co potężniejsi przeciwnicy (jak choćby Wojownicy Orków, Kamienni Strażnicy czy Smoki) wciąż robią niezłe wrażenie. Muszę przyznać, że bije od nich moc. Niektóre z bestii to wariacje na temat obecnych już typów (jak choćby nieumarłe wersje zwierząt), inne zaczerpnięto z pierwszej części gry, natomiast kilka – jak gołemy wzorowane na azteckich rzeźbach – to zupełnie nowaliki. Jak można się domyślać, znaczne urozmaicenie fauny świata GOTHIC bardzo dobrze wpłynęło na atrakcyjność tytułu.

Chociaż bohater rozpoczyna grę tak samo zielony jak w przypadku podstawowej wersji programu, podczas rozgrywki będzie miał okazję dokonać wielu nowych rzeczy. Pomocne w tym okażą się nie tylko przeróżne misje, ale także szereg nowych, magicznych przedmiotów. Będziesz mógł rzucać zaklęcia z Kręgu Wody, ale też spróbujesz czarnej magii Beliana. Znajdziesz różnego rodzaju pierścienie, pasy, a nawet

amulet Szukającego Ognika, który wskaże ci położenie różnych użytecznych przedmiotów. Natkniesz się też na zapisane pradawnymi runami kamienne tabliczki, które odpowiednio odczytane zwiększą twoje atrybuty czy umiejętności. Jak zatem widzisz, na nudę raczej nie będziesz narzekał.

ENTUZJASTYCZNA PUENTA?

NOC KRUKA – na co w pewien ograniczony sposób wskazuje tytuł – została całkowicie zlokalizowana. Do działania wymaga zainstalowanej na dysku polskiej wersji gry. W programie możesz usłyszeć gwiazdy polskiego dubbingu: Jarosława Domina, Piotra Bąka, Andrzeja Tomeckiego, a także coraz chętniej użyczającego głosu w komputerowych produkcjach Mirosława Zbrojewicza. Pewne zastrzeżenia można mieć do samej jakości lokalizacji (nie brakuje tu dialogów wypadających dość sztywno), lecz nie ma co się czeplić.

To samo można zresztą powiedzieć o większości elementów gry. Jednak krytyka i tak nie ma większego znaczenia, zważywszy na entuzjastyczne wypowiedzi fanów serii na przeróżnych forach i grupach dyskusyjnych. Stąd też wysoka ocena. Mam szacunek dla gości, którzy potrafią podtrzymać zainteresowanie grą z niemałym przecież stażem i robią to w taki sposób, że już ostrzę sobie zęby na GOTHIC 3. Do tego czasu powinienem mieć już za sobą ponowną eksplorację tej przeklętej wyspy.



Przytulne wnętrze wiejskiej chaty. Do tego prosta dziewczka przy palenisku – normalnie full folklor :)



RPG

Gothic 2: Noc kruka

5-

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 700 MHz, 256 MB RAM

Piranha Bytes / CD Projekt

www.gothic2.com/addon

cena 59.90

+ Całe mnóstwo nowości, wzbogacony świat

Przestarzała grafika

grafika 4

dźwięk 4

fajda 5

Druga część GOTHIC po generalnym liftingu prezentuje się nad wyraz okazale – to pozycja obowiązkowa dla miłośników serii. Do sklepu biegiem marsz!

II wojna światowa
powraca w super-
realistycznym wydaniu

HEARTS OF IRON II

Od jakiegoś czasu tematyka największego konfliktu w historii ludzkości powraca niemal w każdym numerze **CLICKA!** jak bumerang. A dzisiejszy powrót jest dodatkowo mocno wystrzałowy. Bo nie dość, że opisywana gra traktuje o II wojnie światowej, to jeszcze jest sequelem wydanego mniej więcej przed rokiem **HEARTS OF IRON** (znanego też pod spolszczonym tytułem **II WOJNA ŚWIATOWA**) – jednej z ciekawszych i bardziej skomplikowanych gier strategicznych ostatnich lat.

O CO TYLE SZUMU?

Na wstępie pragnę uspokoić wszystkich obawiających się o stabilność **HEARTS OF IRON 2** („jedynek” była pełna koszmarnych bugów usuwanych miesiącami aż do patcha 1.6). Paradox Entertainment – producent i developer gry – wraz z wypuszczeniem drugiej części udowadnia, że potrafi uczyć się na własnych błędach. Z sequeła usunięto chyba wszystkie możliwe przeszkody, uniemożliwiające czerpanie pełnej przyjemności z rozgrywki (może oprócz sporadycznego wyskakiwania do „windy”). Co więcej, twórcy postarali się także o poprawę wielu innych niedogodności – jak chociażby mało funkcjonalnego interfejsu, w którym tak łatwo można się było pogubić. Ale o tym później.

Świat przedstawiony w **Hol2** to bardzo szczegółowe odzwierciedlenie sytuacji panującej w latach 1936-1947 na całym ziemskim globie (wykluczając oczywiście tereny podbiegunowe czy Grenlandię). Do rozegrania dostępne są cztery główne kampanie (**Droga ku Wojnie**, **Blitzkrieg**, **Przebudzenie Giganta**, **Götterdämmerung**) i 15 scenariuszy niezależnych. Wybór konkretnej kampanii decyduje o czasie rozpoczęcia i trwania rozgrywki oraz o dostępności poszczególnych państw (np. ze zrozumiałych względów Polska nie występuje w dwóch ostatnich kampaniach rozpoczynających się w 1941 i 1944). Zwycięzcą zostaje państwo/frakcja posiadające największą ilość punktów w dniu 30 grudnia 1947 roku. Punkty przyznawane są za kontrolowanie określonych prowincji.

W scenariuszach niezależnych sytuacja prze-

Kilka dobrych rad

• Zbuduj długofalową strategię działań (z przybliżonymi datami osiągania konkretnych celów).

• Technologie będą wynajdywane szybciej, jeżeli zatrudnisz zespoły, których specjalizacje w jak największym stopniu pokrywają się z wymogami projektu.

• Jeśli benzyny zabraknie na dowolnym etapie kampanii, zapomnij o wsparciu oddziałów, którym do optymalnego funkcjonowania potrzebne jest paliwo. Mam tu na myśli dywizje pancerne, lotnictwo, marynarkę oraz dywizje zmechanizowane/zmotoryzowane/dowodzenia.

• Jeśli tylko można, stosuj manewry oskrzydłujące oraz inicjuj okrążenie, by odciąć wroga oddziały od zaopatrzenia. Brak zaopatrzenia oznacza, że spada organizacja, co z kolei wpływa na morale każdej dywizji.

• Nigdy nie atakuj/broń się armią dowodzoną przez oficera zbyt niskiego rangą, by mógł skutecznie prowadzić działania. Obniża to drastycznie podstawową skuteczność podporządkowanych dywizji.

• Co pewien czas sprawdzaj, kto dowodzi twoimi armiami. Dowódcy umierają na polu walki lub z przyczyn naturalnych, a ich następcy niekoniecznie nadają się na nowe stanowiska.

ważnie wygląda inaczej, jeśli chodzi o metody i środki osiągnięcia końcowego sukcesu. Jest to 15 misji o różnym poziomie skomplikowania – od relatywnie krótkiej niemieckiej kontrofensywy w Ardenach, do utworzenia alternatywnego frontu w Ameryce Południowej (Argentyna, reprezentująca interesy państw Osi, kontra Brazylia wspierana przez Stany Zjednoczone. Pozostałe państwa prędzej czy później przyłączają się do jednej ze stron konfliktu). Zobaczysz tu też kolosalne operacje klasy Planu Barbarossa (atak Niemiec na ZSRR) czy Operację Downfall (ofensywa aliantów w Japonii). W każdym ze scenariuszy mapa obejmuje tylko ściśle wydzie-

lony fragment terenu, co wcale nie oznacza, że będzie łatwo.

ZDOBYCIE EVERESTU

Hol2 nie jest grą trudną, lecz... **piekielnie** trudną, głównie za sprawą niesamowicie dużej ilości powiązań, jakie występują na polach polityki, ekonomii, nauki oraz wojskowości. Bynajmniej nie próbuj tutaj kogokolwiek odstraszać. **SERCA Z ŻELAZA 2** to jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy przedstawiciel swojego gatunku. Wymaga jednak masy cierpliwości.

Najlepiej wiedzą o tym gracze, którzy mieli przyjemność zetknąć się z „jedyneką”. Jeśli należysz do tej grupy, jest więcej niż kilka powodów, by się z tego faktu cieszyć. Przede wszystkim ominie cię mozolna wielogodzinna praca, polegająca na rozgryzaniu zależności rządzących grą. Bo **Hol2**, mimo licznych zmian, wcale nie zmieniło się aż tak bardzo. Przeniesiono najbardziej dopracowane elementy z silnika pierwowzoru, natomiast poprawiono bądź zmodyfikowano elementy gmatwające i tak już trudną grę.

Do pomocy masz zestaw prostych i krótkich tutoriali, wyjaśniających, jak funkcjonują dostępne narzędzia. Samą instrukcję warto przy-

najmniej pobieżnie przejrzeć. Nie sądzę, by bez zaglądania do niej można było w ogóle mówić o świadomym sterowaniu państwem. Przy okazji zaoszczędzisz sporo czasu w trakcie prowadzenia właściwej rozgrywki, unikając naj-



Jeżeli to twój pierwszy raz w świecie ludzi z sercami z żelaza, warto skorzystać z samouczka

prostszych błędów, które mogą być jednoznaczne z poddaniem partii. Nawet znając już podstawowe zasady i tak na początku rozgrywki powinien się liczyć z odniesieniem kilku bolesnych porażek.

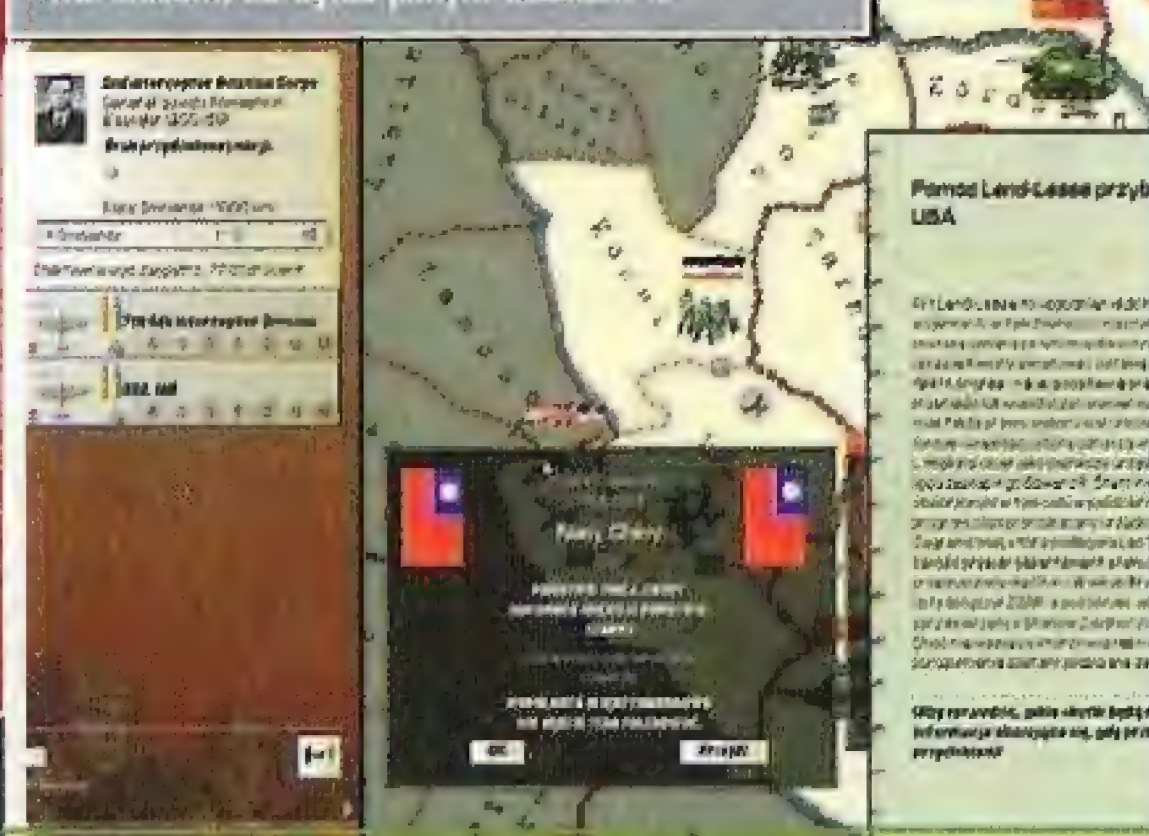
KONKRETNIEJ? PROSZĘ BARDZO!

Różnicą, najbardziej rzucającą się w oczy w porównaniu z **Hol** jest przejrzystość interfejsu. Koniec bezsensownego kluczenia po gęstym lesie, jakim było niekończące się menu „jedynek”. Nareszcie prawie wszędzie można dotrzeć z głównego ekranu za pomocą jednego lub dwóch kliknięć myszą.

NADCHODZI LEPSZE!

Znacząco zmienił się cały system bitewny. Z jednej strony, uproszczono dowodzenie potyczkami lądowymi. Z drugiej, zwiększono liczbę zadań ciążących na marynarce i lotnictwie.

Wiedza historyczna może okazać się niezwykle pomocna w osiągnięciu końcowego sukcesu. Pod warunkiem, że byłeś pilnym uczniem :)



Przykładowy początek kampanii

Żeby pokazać poziom skomplikowania HoI2, posłużę się krótkim przykładem. Zakładając, że idziesz na łatwiznę (tak jak ja wybierając ZSRR w kampanii *Götterdämmerung* – 1944 rok), wygląda to mniej więcej następująco: dysponujesz w sumie ponad 300 dywizjami walczącymi przede wszystkim na ziemi. Flota morska i lotnictwo stanowią raczej ozdobę potężnej armii lądowej ZSRR (nie lekceważyłbym jednak lotnictwa). Sowiecki front zachodni przebiega od Leningradu aż po Odesę. Ponieważ większość niezbędnych wynalazków została już odkryta, planowanie rozwoju technologicznego pochłania niewiele czasu. Oprócz kłopotów z paliwem, nie trzeba specjalnie przejmować się brakiem pozostałych surowców. Na starcie dysponujesz co prawda 5 tys. jednostek paliwa, ale wcale nie oznacza to, że wystarczy go aż do mety. A to już powód by zacząć szukać ropy na rynku światowym. Powodzenia!

Muzyka, mimo iż utrzymana w stylu najlepszej wg mnie ścieżki dźwiękowej, jaka kiedykolwiek towarzyszyła grze na PC – czyli pierwotnego HoI – zeszła trochę na psy. Chyba wolalibyśmy, żeby po prostu zostawili starą :)

Fani rozgrywek online niech wiedzą – o nim nie zapomniano! Z nowinek dla trybu wieloosobowego: wprowadzono możliwość współpracy dwóch graczy w ramach gry jednym państwem. Jeśli do tej pory nie dawałeś sobie rady w pojedynkę, możesz spróbować w zespole. Poza tym dołączenie 15 niezależnych scenariuszy pozwala na szybsze, kilkugodzinne batalie – jeśli nie masz czasu na prowadzenie ciągnących się tygodniami kampanii.

Dechę charakterystyczną większości strategii jest niezwykle regrywalność. HoI2 oferuje tutaj więcej niż jakiegokolwiek inną znaną mi strategię. Jeżeli kręci cię niewiarygodnie realistyczne symulacje wielopoziomowego zarządzania państwem (wojna-gospodarka-nauka-polityka-dyplomacja), trudno wymarzyć sobie lepszy prezent niż *HEARTS OF IRON 2*. Dla świata gier strategicznych ten tytuł jest tym, czym dla FPP'ów jest *HALF-LIFE 2*. Pozycja obowiązkowa! Jeśli natomiast brakuje ci cierpliwości, szybko zrażasz się w obliczu porażki bądź grafika ma dla ciebie pierwszoplanowe znaczenie – daruj sobie.

Strategiczna (II wojna światowa)

Hearts of Iron

5-

PC

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 128 MB RAM,
1 GB wolnego miejsca na HDD

Paradox Interactive / Cenega

www.paradoxplaza.com

cena
99.90

+ Czytelny interfejs: mnóstwo ulepszeń, prawie bezbłędna (bugless)

Za małe tutoriala, gorzej w porównaniu z „jedyńką”, muzyka

grafika 3

dźwięk 4

fajda 5

Niezwykłe szczegółowe i realistyczne gra, która zadowoli najbardziej wyrafinowanych generałów. Uwaga! Pielęgnaj trudni!

Słyszałeś kiedyś o państwie Tanu Tuwa? To brzmi jak nazwisko azjatyckich sąsiadów z mieszkania obok niż jak nazwa prawdziwego kraju

Operacja Downfall – zmasowana inwazja sił alianckich na Kraj Kwitnącej Wiśni

Dawniej, by zaatakować wrogie oddziały w sąsiadującej prowincji, jednostki lądowe musiały się najpierw do niej przedostać. Teraz obowiązuje zasada „ruch jest atakiem”. Oznacza ona, że nie musisz czekać, aż twoje jednostki przybędą do atakowanej prowincji. Bitwa rozgrywa się natychmiast, a nacierające dywizje przechodzą do prowincji dopiero po wykurzeniu z niej sił nieprzyjaciela. Wprowadzono też zestaw bardzo przydatnych rozkazów: „wspieraj atak/obronę”. Dzięki temu jednostki wspierające w ogóle nie przesuwają się na zdobyte terytorium. Te dwie nowe zasady walki spowodowały, że poważnie zmienił się sposób prowadzenia zarówno działań zaczepnych, jak i obronnych.

W przypadku, gdy nie możesz sobie pozwolić na pozostawienie żadnych dywizji w odwodzie, nowe zasady pozwalają na utrzymanie spójnej linii frontu. Zapomnij o wyłomach, umożliwiających wrogowi przeprowadzenie akcji oskrzydlających bądź inicjujących okrążenie.

Traktowane dotychczas trochę po macoszemu marynarka wojenna oraz lotnictwo w końcu doczekały się również szczegółowego interfejsu bitewnego co wojska lądowe. Przydzielając misje jednostkom powietrznym, dodano bardzo ważny szczegół, którego niezmiennie brakowało mi w „jedyńce”. Chodzi mianowicie o czas trwania misji. Ak-

tualnie wystarczy np. raz wydać rozkaz bombardowania strategicznego i ustawić czas trwania takiej operacji oraz poziom strat, przy jakich dana jednostka powinna zaprzestać wyznaczonych działań. Zmiana ta pozwala na aktywne wykorzystywanie sił powietrznych – w przeciwieństwie do pierwszej części, gdzie ze względu na zbyt żmudne codzienne mikrozarządzanie samoloty były przez większość czasu uziemione.

POSTĘP TECHNOLOGICZNY

Do kluczowych zmian należy również zaliczyć całkowitą przebudowę systemu wprowadzania nowych technologii. Aktualna metoda jest znacznie bardziej czytelna i logiczna. Wprowadzanie kolejnych generacji urządzeń i doktryn wymaga teraz zatrudnienia zespołu naukowego reprezentowanego przez ekspertów bądź przedsiębiorstwa. Posiadają oni z góry zdefiniowany poziom umiejętności (im wyższy, tym szybciej prace nad projektem posuwają się naprzód, ale koszty również są większe) oraz obszary specjalizacji. Np. domeną skądinąd dobrze znanego biura projektowego Iljuszyna są: lotnictwo, elektronika, artyleria. Oznacza to, że projekty powiązane z tymi dziedzinami wiedzy prowadzone przez Iljuszyna szybciej zostaną wprowadzone w życie, niż gdyby zajął się nimi zespół niewyspecjalizowany.

POLITYKOM TEŻ SIĘ DOSTAŁO

A właściwie systemowi polityki i dyplomacji. Poprzez dodanie siedmiu pasków określających poglądy społeczeństwa na różne zagadnienia polityczne (np. stosunek do rodzaju powoływanej armii – zawodowa/poborowa, stosunek do gospodarki – wolny rynek kontra centralne planowanie itp.) można śledzić wpływ polityki państwowej na twoje wyniki gospodarcze/militarne/naukowe itp.

DODATKI

W HoI2 dokonano też wielu pomniejszych zmian militarnych. Np. dostępnych jest więcej jednostek, brygady można odłączać od dywizji macierzystych, zintegrowano lotniskowce z samolotami itp. Inne nowości to m.in. zrewidowana mapa z większą liczbą prowincji, zwiększony realizm systemu przemysłowego oraz handlowego, zautomatyzowanie wielu funkcji (np. przydziału dowódców, zarządzania konwojami) i mnóstwo pomniejszych, ale bardzo wygodnych zmian interfejsowych.

Wszyscy fani strategii wiedzą, że szata graficzna nigdy nie była najmocniejszym elementem tego gatunku gier. Na tle dowolnego FPP'a czy większości klasycznych RTS'ów HoI2 prezentuje się mało okazale. Wprowadzone innowacje graficzne nie powalają na kolana, ale są zauważalne i ucieszą oko każdego, kto grał w gry z serii EUROPA UNIVERSALIS.

Najważniejsze zmiany



Odrestaurowany i poszerzony ekran dyplomacji. Dodano nawet zdjęcia wszystkich ówczesnych oficjeli



W „jedyńce” najbardziej nieczytelną częścią interfejsu był chyba ekran technologii. W HoI2 wygląda o niebo lepiej



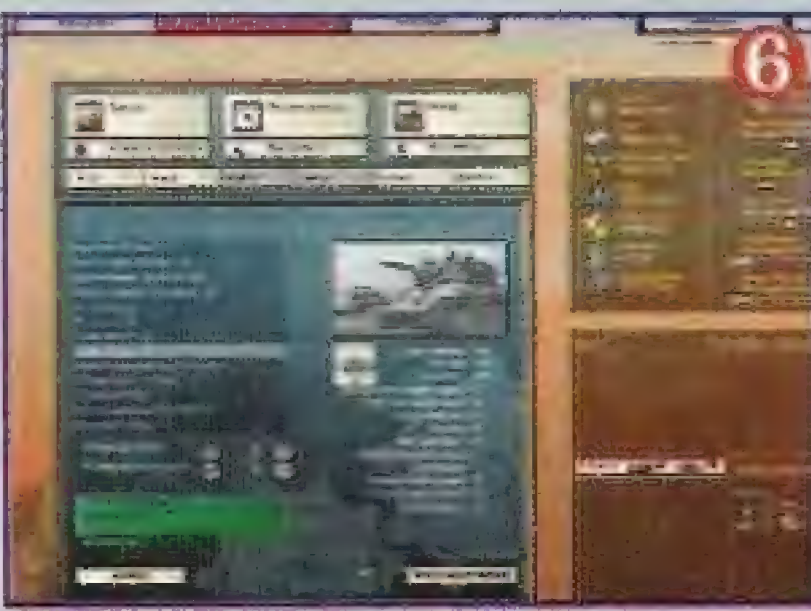
Nowy projekt interfejsu zasługuje na same pochwały. Wszystko jest pod ręką, czyli tam, gdzie być powinno



Na głównym ekranie można obserwować przebieg i wyniki wszystkich bitew



Po lewej stronie widzisz dane dotyczące zespołów badawczych, a po prawej szczegóły o postępach prac nad nową technologią



Zakładka produkcji przemysłowej. Uproszczona w stopniu pozwalającym załatwić wszystkie sprawy jednym bądź dwoma kliknięciami myszy

SCRAPLAND

Scrapland to za mała asteroida dla dwóch gatunków. Nie ma tam miejsca dla ludzi. Wstęp mają tylko maszyny!



Nie ufaj bankierom. Wszyscy to złodzieje. Na Chimerze przekonasz się o tym na własnej skórze. Wyciągną z ciebie każdego dolara...

American McGee to nazwisko rozpoznawane przez graczy na całym świecie. Gry firmowane przez niego to znakomite tytuły, obowiązkowe pozycje dla każdego fana elektronicznej rozrywki. Ze SCRAPLANDEM jest podobnie. Powiem ci, że ucieszyłem się, gdy gra trafiła wreszcie w moje łapki. Ale spokojnie, wszystko po kolei.

Początek jest standardowy. Tuż po wylądowaniu na Chimerze D-Tritus zostaje dziennikarzem. Nie jest jednak w stanie wykonać już pierwszego zadania. Wywiad z biskupem możliwy jest, jak się okazuje, tylko w zaświatach. Szanownego pur-

purata ktoś ugotował w oleju jak frytkę...

No i oczywiście, kto ma rozwikłać zagadkę morderstwa? Słusznie się domyślasz – ty. Cała sprawa szybko się komplikuje, ale D-Tritus radzi sobie wyśmienicie w roli detektywa. Teoretycznie poza wątkiem głównym dosta-

jesz multum zadań pobocznych, ale sprowadzają się one do questów typu: zniszcz X wrogich statków, pokonaj w walce na arenie wystawionego przez Crazy Gamblera przeciwnika itp. Nawet teksty zlecające ci misje brzmią tak samo.

Zmienia się tylko liczba statków do rozwalki. Na szczęście miasto jest naprawdę rozległe i jeśli masz ochotę, możesz odpuścić sobie na jakiś czas wykonywanie zleconych ci zadań. Wałęsanie się po Scraplandzie może dać sporo korzyści, w większości finansowych. A bez kasy na tej asteroidzie nie da się żyć.

Tu wszystko kręci się wokół dolarów. Z zerem na koncie życie nie jest

wesołe. Dlatego też pierwsze, o co należy zadbać, to pełna kieszeń. Bez kasy nie kupisz nowego statku i uzbrojenia, bez niej nie zostaniesz wskrzeszony przez biskupów. Dbaj zatem o zawartość portfela. Można to robić na wiele sposobów, ale najłatwiej i najbardziej wydajnie jest kraść inne statki i zawozić je do Rusty'ego. Ten rozbiera je na części i masz kapuchę. Co prawda gość koszmarnie z ciebie zdiera, ale to najpewniejsza droga do bogactwa. Jest jeszcze kilka innych sposobów na wzbogacenie się – niestety część z nich okazuje się niebezpieczna.

Większość czasu mieszkańcy asteroidy spędzają podejmując wyzwania rzucane im przez Crazy Gamblera. Tak naprawdę to on rządzi Scraplandem i cały ten świat kręci się za jego przyzwoleniem. To właśnie on powoduje, że w trakcie, gdy lataasz sobie po mieście, wokół ciebie walczą inni mieszkańcy. Jako że śmierć nie grozi prawie nikomu (wyjątkiem jest, nie wiedzieć czemu, arcybiskup), roboty zamieszkujące planetę pozwalają sobie na wiele. Mogą, bo mają GDB – GREAT DATA BASE. To w niej zawarte są kopie mieszkańców „wysypiska”. W każdej chwili za drobną opłatą 1000\$ możesz znowu chodzić po świecie. Jeśli nie starczy ci kasy, też nie musisz się szczególnie martwić. W takim wypadku lądujesz w więzieniu – jeśli się z niego wydostaniesz, wracasz do swoich zadań.

Ty też możesz pojedynkować się z innymi mieszkańcami. Tylko uważaj – część z nich to nie fajclapy. Mają naprawdę szybkie i niebezpieczne statki. Jeśli już jesteśmy przy stat-

kach, warto wspomnieć, że do dyspozycji dostajesz naprawdę sporą flotę powietrzną. Rusty, u którego budujesz swoje pojazdy, ma spory hangar i potrafi tworzyć cuda wedle twojego zamówienia. Byłeś miał kasę na części i projekt, on już poskłada wszystko do kupy. Uzbrojenie statków nie jest może jakoś specjalnie urozmaicone, ale jest z czego wybierać. Część to tylko zwykłe pukawki, ale są i takie, które jednym strzałem potrafią wysłać twoich adwer-



Police Station

Po mieście lata wielu szaleńców strzelających do wszystkiego, co się rusza. Trzeba uważać, bo potrafią zaskoczyć!



Czy D-Tritus lubi przebieranki?

Latać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej...



1 Fajna laska :D Wszyscy znają ją z telewizji, ale nikt nie podejrzewa nawet, jaka jest ostra



2 Wystarczy chwila zabawy z GDB i możesz poczuć, jak to jest być taką laseczką



3 Specjanek po mieście w innej postaci dostarcza wielu wrażeń...



4 No i bum. Tak to jest, jak się wkurzy Betty. Bardzo wybuchowa kobieta!

nym stroju) wyglądają mniej więcej „po ludzku”. Może grafika nie jest specjalnie szczegółowa, ale akurat w tej grze nie ma to wielkiego znaczenia. Jest po prostu ślicznie i na tym poprzestańmy.

Sporą część gry spędzisz na pogawędkach z innymi mieszkańcami miasta. Ich gadki są często standardowe, ale można się w nich doszukać sporej dawki humoru. Autorzy wiele czasu poświęcili na nagranie głosów, tak aby oddawały charakter postaci. Przedstawiciele władzy można poznać po tonie, jak i po tym, co gadają. A i reszta mówi w bardzo charakterystyczny sposób. Jeśli

jednak chodzi o dźwięki, mnie najbardziej do gustu przypadł soundtrack.

Muzyka jest całkiem niezła i można jej słuchać w czasie rozgrywki, czego o większości gier powiedzieć nie mogę. Rodzaj muzyki zmienia się wraz z rozwojem akcji, ale to już kanon. Można usłyszeć lekkie techno, trochę nowoczesnego rocka oraz mieszanki tych dwóch gatunków. Co najlepsze, w większości są to całe utwory i to nawet ze słowami. W grze nie zabrakło też trybu Multiplayer, ale nieste-

ty nie dane mi było zasmakować rozgrywki z innymi graczami. Serwerów jest niewiele, a gdy w końcu na jakiś trafiłem, ział pustkami przez wiele godzin. Sam nawet postawiłem serwer widoczny w Internecie, ale nikt mnie nie nawiedził. Szkoda :(Mam nadzieję, że gdy gra zdobędzie popularność, w wirtualu będzie można spotkać innych graczy. Aktualnie jest dostępnych tylko kilka map, ale producenci gry mają dostarczyć nam narzędzia do ich tworzenia oraz do produkcji modów.

Zarówno postacią, jak i statkiem sterujesz za pomocą myszy i klawiatury (znany wszystkim WSAD). Rozwiązanie to sprawdza się całkiem nieźle. Już po kilku chwilach jesteś w stanie zapanować nad postacią i pilotować statek. Interfejs też jest intuicyjny i łatwy do opanowania.

Na koniec powiem tylko tyle: gra wciągnęła mnie na jakiś czas i nie mam zamiaru aktualnie opuszczać Scraplandu. Jest mi tu miło i dobrze. Spotkałem fajną laskę (muszę tylko uważać na szefa, bo Betty i jemu wpadła w oko), ścigam się, kiedy chcę (czyżby „lece bo chcę”? – Frogger :D), a gdy mam ochotę kogoś przysmażyć tyłek laserem, po prostu wyzywam go na pojedynek.

Tu mi ciepło, tu mi dobrze i tu będę się rozmnażał :)



sarzy na drugi koniec galaktyki. Początkowo, jak to zwykle bywa, dostaniesz w swoje łapki stary i niesterowalny złom. Z czasem będzie cię stać na lepszy statek i dodatkowe środki eksterminacji.

D-Tritus nie posiada własnej broni, ale zaraz po przybyciu na Scrapland dostaje „złakowany” program do obsługi GDB. Dzięki niemu zmienia ciałą, w których się znajduje, jak rękawiczki. Zmiana postaci jest bardzo pożyteczna. Warto z tej umiejętności korzystać, bo wraz z ciałem przejmujesz zdolności danego robota. Wszystko jest fajnie do momentu, gdy przydybie cię Beholder. Jeśli uda mu się cię przeskanować, gdy jesteś w innej postaci, lepiej zacząć wiać, bo za moment będziesz miał na karku całą policję Scraplandu. W większości wypadków skończy się to zejściem.

Projektanci SCRAPLANDU skupili się na tym, aby miasto i całe otoczenie było ładne. Udało im się to osiągnąć. Miasto przypomina rozmachem metropolię z „Piątego Elementu”. Warto przelecieć się po nim choćby po to, aby je pooglądać. Różnorodność postaci jest spora. Tak naprawdę tylko D-Tritus i Betty (to ta laseczka w czerw-

D-Tritus zabijał się w niej od pierwszego wejrzenia. To chyba przez te duże oczy

Zaklinanie węża

Jeśli komuś znudzą się już misje, jakie otrzymuje w grze, może dorobić swoje własne. Enlight zapowiedział wypuszczenie darmowego środowiska do tworzenia nowych zadań i modyfikacji gry. Zabawy mnóstwo, ale pod jednym warunkiem – musisz znać Pythona. Jeśli ten język programowania jest ci obcy, zrobienie czegośkolwiek będzie wymagało dużego samozaparcia. Z drugiej strony, może by tak powiększyć oczy naszej Betty? :)



Czego jak czego, ale amunicji ci nie zabraknie. Rozdają za darmo i kupować nie trzeba. Wystarczy się schylić i podnieść



TPP

Scrapland

4+

PC

PS2

Xbox

Game Boy Advance

☐ Wersja PL

☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

Enlight / MercurySteam

www.scrapland.com

cena 19.90

+ Rewelacyjna grafika i ciekawy pomysł

Za częste ładowanie poziomów, czasem za trudne zagadki

grafika 5

dźwięk 4

fajda 4

American McGee ponownie w akcji. Gry spod tego znaku to produkty warte zakupu. Tak też jest ze SCRAPLANDEM!

tekst: Rafał „Zulu” Skrzypek

LAW & ORDER

JUSTICE IS SERVED



Jeden z niewielu kryminałów, w którym po efektownym śledztwie walczysz z podejrzanym na sali sądowej

W epoce komunizmu forsownego polska telewizja kurczowo trzymała się produkcji pochodzących z bloku wschodniego. Na uwielbiane przez widzów filmy amerykańskie szarpała się od święta. Na co dzień emitowała jedynie seriale prezentujące zgniliznę moralną strefy dolarowej. Morderstwa, kradzieże i brutalne porwania, pobicia, gwałty i oszustwa były tym, co partyjni kacykowie rządzący na Woronicza pozwalali oglądać narodowi.

Serwowano więc widzom amerykańskie kryminały, kobry i crime stories. Trup padał gęsto, a śledztwo wilo się niczym skazaniec na pokucie. Podtuszowały detektywy z nieodczoną fajeczką w gębie mozolnie analizował fakty, nieśpiesznie rozmawiał ze świadkami i intelektualnie stymulował podejrzanych. Badał przy okazji przedmioty pozostawione na miejscu zbrodni i przyglądał się śladom. Końców mordercy sam się ujawniał, wyciągał broń i... wtedy pojawiał się detektyw, a z nim policja. Drań trafiał do więzienia, lecz niepokój pozostawał. Ofiary leżały wszak na cmentarzu i nawet najbardziej efektowne aresztowanie nie przywracało im życia. Widz gasił więc telewizor i szedł spać. Rano ruszał zaś do fabryki, by budować Proletariacką Ojczyznę, produkować na eksport do ZSRR i stać w kolejkach po mleko.

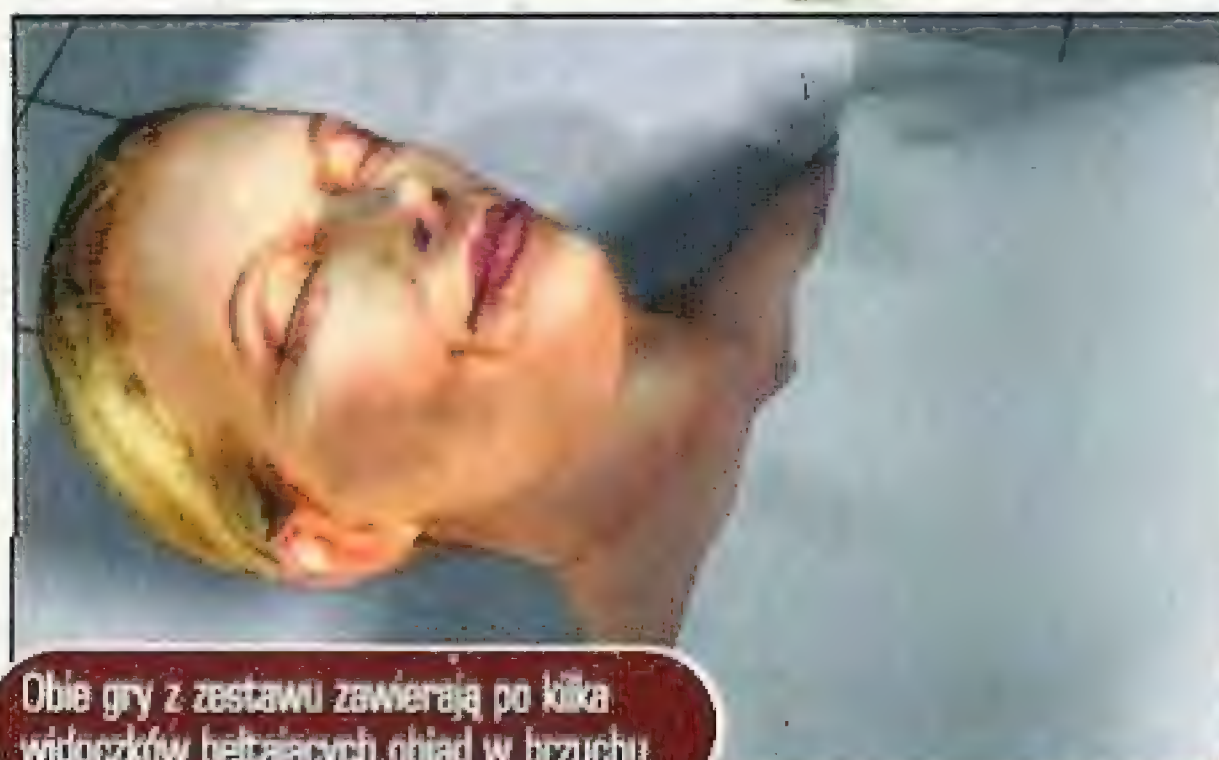
Columbo, Kojak, Borewicz mieli dziesiątki fanów. W Polsce istniały ich aktywne fan-kluby, zaś książki kryminalne sprzedawały się wyśmienicie. Z czasem jednak dawni bohaterowie odeszli w przeszłość, zastąpieni przez dużo bardziej dynamicznych „Policjantów z Miami”, „Dempsey i Makepeace” oraz brygady antynarkotykowe. Kryminal niemal zupełnie zniknął z ekranów telewizora, a na monitorach na dobrą sprawę się nie pojawił. W natłoku strzelanek i widowiskowych gier ak-

cji jedynie seria CSI oraz przygodówki o śledztwach Sherlocka Holmesa nawiązywały do starych, nie do końca przecież zgrzebnych czasów.

Do nich nawiązuje też LAW AND ORDER: JUSTICE IS SERVED, trzecia część bardzo popularnej serii gier komputerowych. Tym razem śledztwo, stanowiące fabułę programu, rozpoczyna się w damskiej przebieralni. Dwie młode tenisistki wparowują do niej z uśmiechami na twarzach, by po chwili krzyknąć z przerażenia. Na ziemi leży ciało ich przyjaciółki, Eleny Kusarowej, równie martwe co nurek zrzucony z sa-

i podejrzanymi, korzystając ze specjalnego panelu z gotowymi pytaniami. Mimo tego ograniczenia pogaduszki są ciekawe i dość rozbudowane. Pytać można niemalże o wszystko, a komputer sam sugeruje tropy, na które gracz mógłby nie zwrócić uwagi. Do ciekliwości popłaca – przesłuchiwanie za pierwszym razem najczęściej nie puszcza pary z ust.

Po zidentyfikowaniu podejrzanego rozpoczyna się rozprawa. Pacjent siada na ławie oskarżonych, wcześniej jednak zdobywa dobrego obrońcę, ten

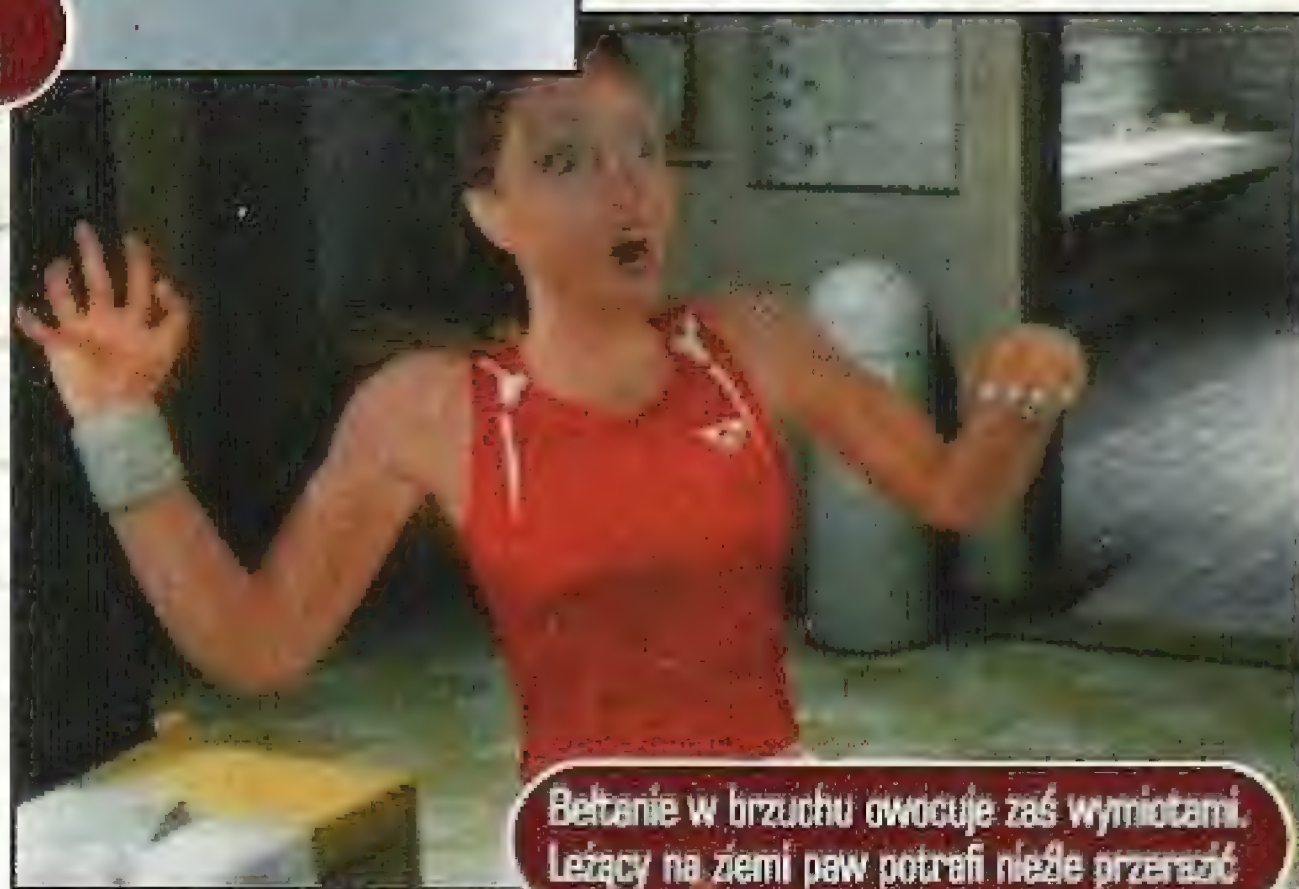


Obie gry z zestawu zawierają po kilka widoszków belających obiad w brzuchu

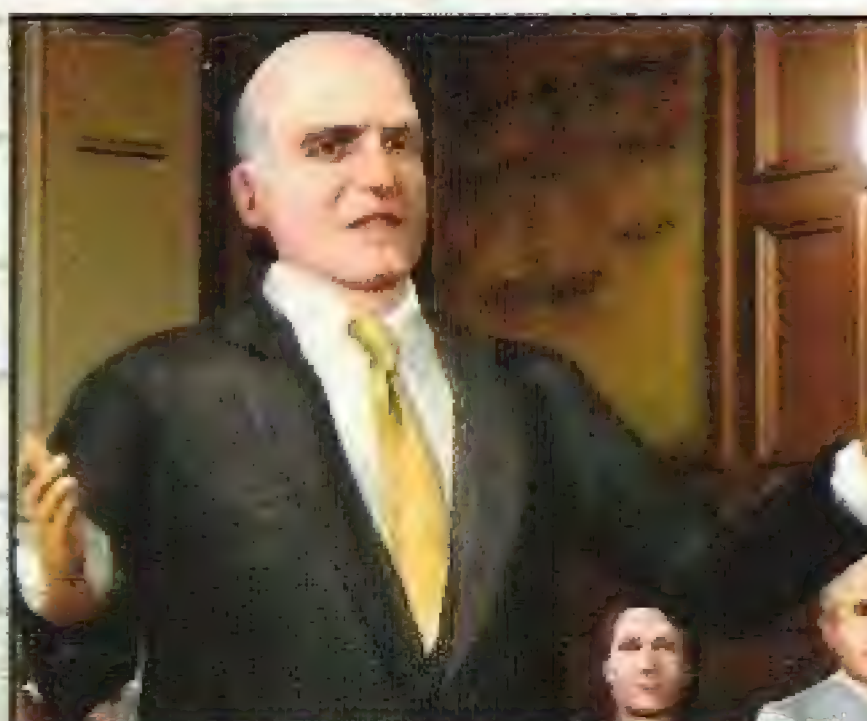
molotu w czasie gaszenia pożaru lasu. Na miejsce przybywa doświadczony śledczy Lennie Briscoe i jego partner Ed Green. To ich poczynaniami kieruje gracz...

Akcję obserwujesz z oczu głównego bohatera. W każdym miejscu możesz rozejrzeć się dookoła, a także spojrzeć w dół i w górę. Skokami poruszasz się pomiędzy ściśle określonymi lokacjami, oddanymi za pomocą bardzo ładnej i realistycznej grafiki 2D. Engine gry oraz jej interfejs (np. kursor zmieniający kształty) przypomina to, co fani przygodówek znają z takich produkcji jak AZTEC, ATLANTIS czy POMPEJE. Jediną różnicą jest scenariusz, nieliniowy i bardziej rozbudowany niż we wspomnianych tytułach.

Prowadząc śledztwo, zbierasz przedmioty i dokładnie je oglądasz. Niektóre wysyłasz do laboratorium, gdzie zostaną szczegółowo zbadać. Często też korzystasz z komórki. Możesz również zdobyć portret psychologiczny napotkanej postaci. Rozmawiasz ze świadkami



Belanie w brzuchu owocuje zaś wymiotami. Leżący na ziemi paw potrafi nieźle przerazić



„To nie był mój paw. Jadłem rano jajecznicę, a nie pomidory. Zresztą popatrzcie – jestem czysty!”

Serialisko

Nie byłoby gry LAW AND ORDER, gdyby nie serial od dobrych kilkunastu lat podbijający serca amerykańskich widzów. Od zwykłych kryminałów różni się jednym szczegółem – jego akcja toczy się również na sali sądowej, gdzie prokurator stara się doprowadzić do skazania przestępcy. Co ważne, JUSTICE IS SERVED zachowuje klimat serialu. W grze występują znani z małego ekranu Jerry Orbach (śledczy Lennie Briscoe), Jesse L. Martin (detektyw Ed Green) i Elisabeth Rohm (prokurator Serena Southerlyn). Partnerują im Charles Dennis (podkłada głos Swanna w DOOM 3) oraz Patrick McEnroe (brat Johna McEnroe, najlepiej opłacany trener tenisa ziemnego ostatnich lat, w programie LAW AND ORDER gra samego siebie). Spore wrażenie robią też świetne przerywniki filmowe, wyreżyserowane przez jednego z autorów serialu. Widać, że robił je fachowiec!

zaś przygotowuje swoje argumenty. Gracz nadal szuka śladów i stara się możliwie dobrze przygotować do procesu. W jego trakcie przesłuchuje świadków i biegłych sądowych, a także zgłasza sprzeczki w czasie wystąpień obrońcy. Co ciekawe, wymaga to podstawowej znajomości prawa oraz amerykańskiej konstytucji (podejrzewam jednak, że miłośnik tzw. kina

sądowego nie będzie miał z tym większych problemów). Niestety, obie części rozgrywki są nieco schematyczne i sprowadzają się do wielokrotnego powtarzania podobnych czynności.

Zagadki z LAW AND ORDER stoją na przyzwoitym poziomie, choć niekiedy nie są zbyt logiczne. Kilka z nich to tak szalenie ograniczone chwytaki jak składanie do kupy podartego listu. Wielką niespodzianką stanowi natomiast dostępna w komplecie pierwsza część gry, zatytułowana DEAD ON THE MONEY. Program pochodzi z końca 2002 roku i opowiada o śledztwie w sprawie śmierci brokera giełdowego.

Przygodowa

Law & Order: Justice Is Served

4

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Processor 600 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB wolnego miejsca na HDD

Legacy International

www.lawandordergame.com

cenę 29.90\$

+ Oryginalne zagadki oraz ładna grafika

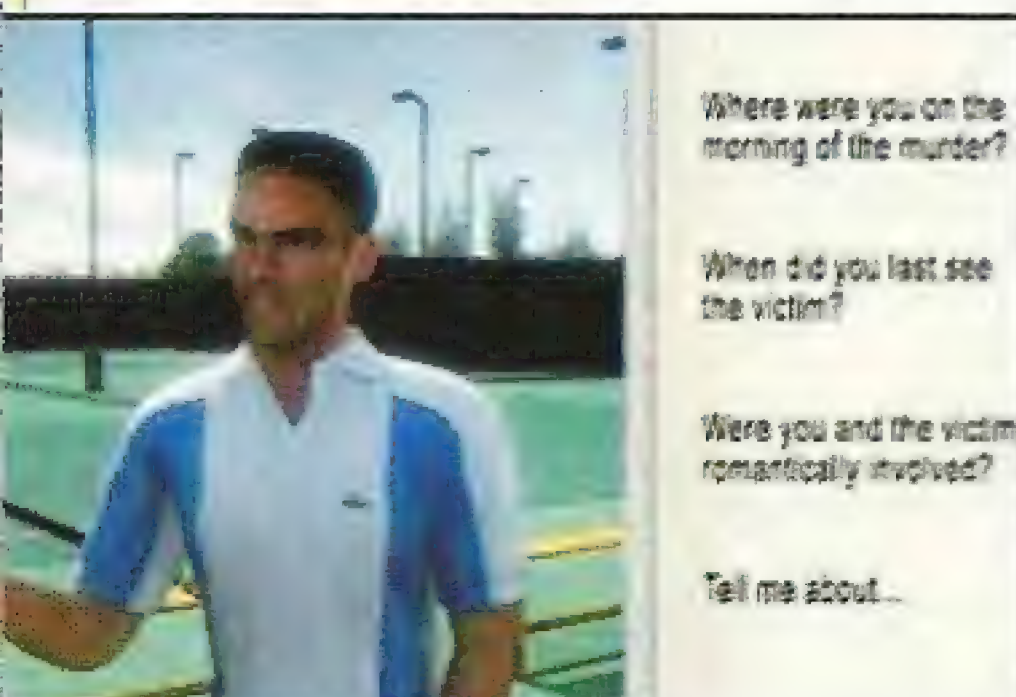
Linijność, jeszcze raz linijność i po kilku chwilach lekka nuda

grafika 4

dźwięk 4

fajda 4

Przyzwoita gra przygodowa. Prowadź śledztwo w sprawie śmierci pięknej tenisistki. Świat sportu i przestępcy podłówek w jednym...



Where were you on the morning of the murder?

When did you last see the victim?

Were you and the victim romantically involved?

Tell me about...

Flamingi, narkotyki i strzelaniny w estetyce lat osiemdziesiątych? VICE CITY pozostaje w tej kategorii niezwykłe

MIAMI VICE™



Przemierzaniu opuszczonych magazynów w dokach towarzyszy strzelanie do różnych łachmytów i kolekcjonowanie toreb z kokainą (słabo?!)

M IAMI VICE to multiplatformowa gra akcji powstała w oparciu o słynny serial telewizyjny z lat osiemdziesiątych. Tematem zajęł się zupełnie nieznanymi developer – firma Davilex – i to, niestety, daje się odczuć. Na każdym kroku i w każdej sekundzie rozgrywki.

Nie będę cię oszukiwał. Ta gra jest nieudana – marna, banalna i cienka. Gdyby nie fakt, że MIAMI VICE trafiło do nas stosunkowo niedawno, z całą pewnością znalazłoby się na specjalnej liście największych wpadek minionego roku. Tak zatem, poniższy tekst nie ma ambicji być niczym innym jak ohydym i niepoprawnym kopaniem leżącego. Czasem jednak trzeba.

Co bardziej posunięci w latach czytelnicy mogą jeszcze kojarzyć serial „Miami Vice” – inwazyjna solówka na perkusji w czołówce każdego odcinka, flamingi, łodzie skaczące po falach i dwóch typów w białych mokasynach i marynarkach z poduchami. Pamiętasz? Było bosko. A co można powiedzieć o grze? Po pierwsze: kiepska grafika, mało przekonujące udźwiękowienie, fatalna Sztuczna Inteligencja zarówno przeciwników, jak i towarzysza broni. Po drugie: sterowanie przypisane o białą gorączkę, narracja nie potrafi spełnić należycie swej roli (przez większość czasu nie wiadomo, o co chodzi), natomiast ogólny zamysł rozgrywki jest najzwyczajniej w świecie głupi.

W grze kierujesz duetem znanych z serialu detektywów – Crockett jest tym bardziej zwinnym typem, podczas gdy Tubbs porusza się

wolniej, ale za to może przyjąć na klatkę więcej ołowiu. Potrafi też wywalać drzwi, o czym biały glina może jedynie marzyć. Ten podział idzie dalej – podczas gdy Crockett może zabierać poległym wrogom pistolety, dla Tubbsa zarezerwowane zostały różnego rodzaju strzelby.

Obaj panowie ruszają się jak wózki z węglem. Z reguły jeden nierozważny ruch wystarcza, aby spaść z kładki czy innego wąskiego przejścia. Podczas gdy kie-

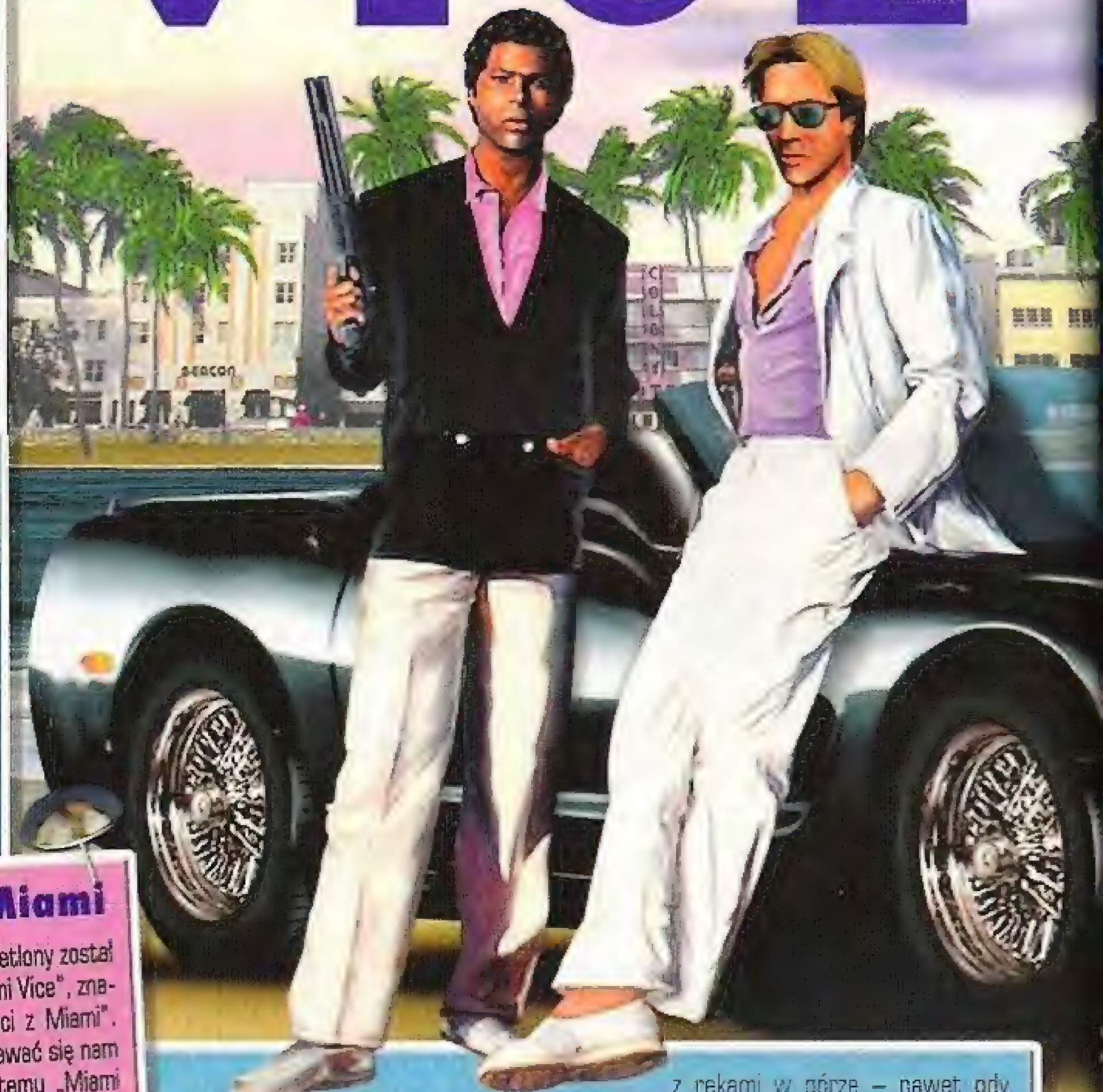


Policjanci z Miami

28 września 1984 roku wyświetlony został pierwszy odcinek serialu „Miami Vice”, znanego w Polsce jako „Policjanci z Miami”. Dziś estetyka filmu może wydawać się nam nieco śmieszna, lecz 20 lat temu „Miami Vice” niekwestionowanie rządziło. Seria zdobyła serca milionów widzów na całym świecie i była wyświetlana aż przez pięć sezonów. Fabuła filmu koncentrowała się na przygodach dwóch detektywów pracujących w Miami – Dave’a Crockett (Don Johnson), mieszkającego na łodzi wraz z krokodylem Elvisem, oraz jego partnera, nowojorczyka Ricardo Tubbsa (Philip Michael Thomas), który na Florydę dotarł tropem zabójcy swego brata. Producent serialu, Michael Mann, przygotowuje się obecnie do prac nad kinową adaptacją opowieści. W filmie mają zagrać Colin Farrell oraz Jamie Foxx.

kierujesz jednym z policjantów, drugi sterowany jest przez komputer. Niestety, komputerowy partner nie daje sobie rady nawet z tak prostymi manewrami jak przejście przez klatkę schodową, o samodzielnym kopaniu przeciwników nawet nie wspominając. Na dodatek całkowicie bezsensowna praca kamery w połączeniu z brakiem opóźnienia obrazu za plecami bohatera (grę obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby) sprawia, że bardzo często Tubbs tudzież Crockett obrywają od całkowicie niewidocznych przeciwników. Nieco lepiej jest w miejscach, gdzie swobodna kamera zastąpiona zostaje rzutami a la RESIDENT EVIL. Jednak także przy obserwowaniu akcji z tej perspektywy lokalizacja przeciwników za każdym razem trwa na tyle długo, że wrogowie mają czas na wpakowanie ci od kilku do kilkunastu kulek. Paradoksalnie jednak, nie sprawia to większego problemu. Gdy tylko kierowany przez gracza detektyw nie walczy, jego nadszarpnięte zdrowie – w zgoła magiczny sposób – odnawia się.

Banalny system walki sprawia, że kolejne strzelaniny są nudne i nie wzbudzają najmniej-



szych nawet emocji. Twoi przeciwnicy nieporadnie kryją się za skrzyniami, nie potrafią ze sobą współpracować, w dodatku znikają od razu po śmierci, co tworzy dość dziwny klimat. Poza tym, że możesz do nich strzelać, możesz próbować też ich aresztować. Wygląda to tak, że kierowany przez ciebie policjant krzyczy „Stój! Ręce na karki!”, a bandyta grzecznie odklada broń na ziemię i staje

z rękami w górze – nawet gdy przed momentem prut do ciebie z karabinu maszynowego. Kompletna bzdura.

Najbardziej zastanawia mnie jednak, dla kogo przeznaczona jest ta produkcja. Starsi gracze odrzucają ten kawał ściery z odrazą. Dla młodszych odbiorców MIAMI VICE jest grą nader nieodpowiednią – większość dialogów dotyczy narkotyków, zaś podczas rozgrywki musisz zbierać... torby z koksem! No cóż, prawda jest taka, że nie jestem w stanie nawet spojrzeć na ten odrażający kawał partactwa.

Akcja

Miami Vice

PC

PS2

GB

Xbox

DNA

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB wolnego miejsca na HDD

Davilex

www.davilex.com

cena 26\$

☒ Niewielkie wymagania sprzętowe

☐ Cała reszta

grafika 2

dźwięk 2

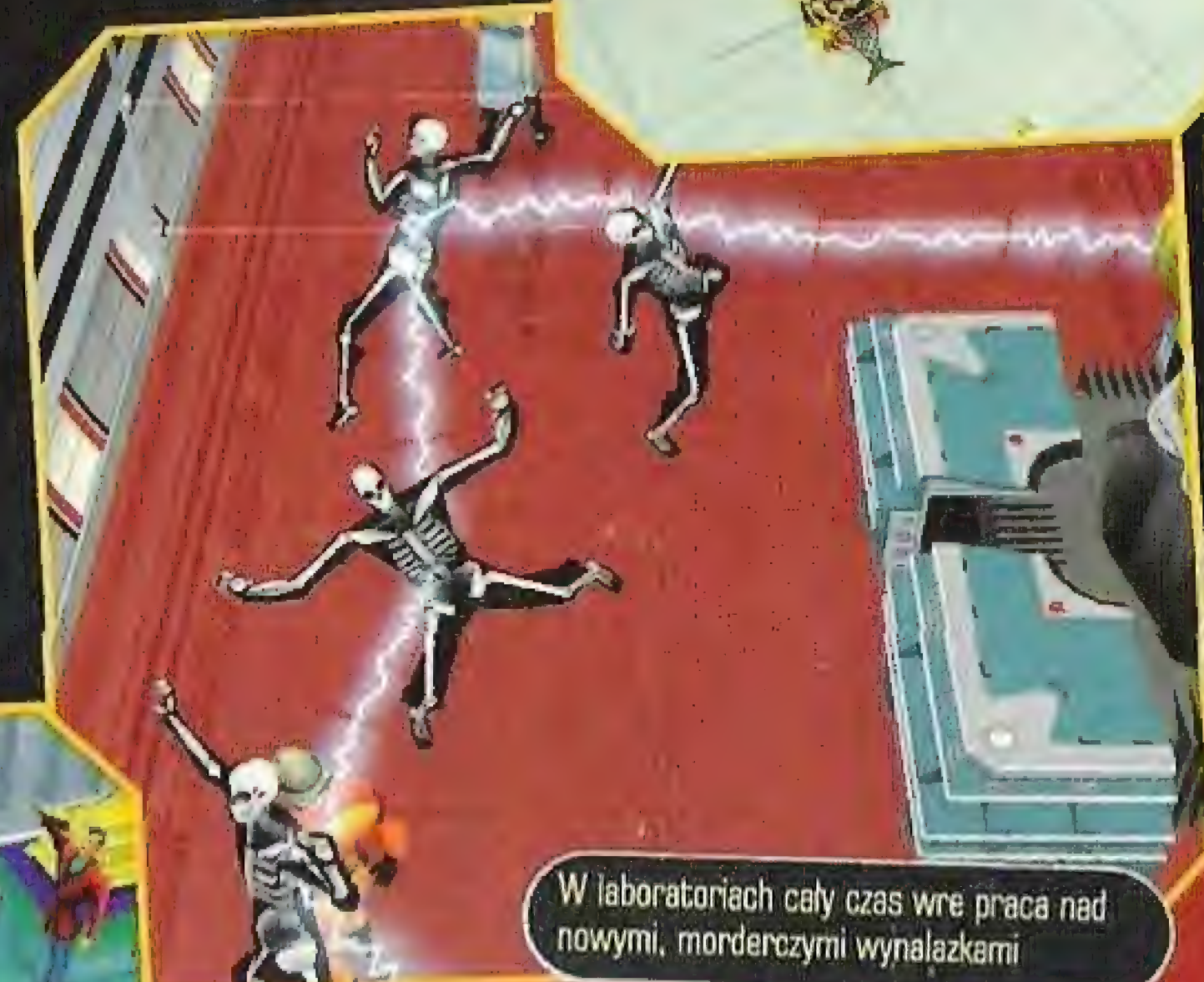
fajda 1

Fatalna konwersja z konsoli. Koszmarne sterowanie. Al niczym u ameb, nudno i żałośnie. Ogólnie drętwa maksymalna i marnowa-nie pieniędzy!

W czasie wykonywania misji musisz mieć oczy dookoła d..., żeby w nią nie oberwać

EVIL GENIUS

Zasypiając co wieczór, snujesz plany podboju świata? W takim razie masz szczęście. Oto gra dla ciebie!



W laboratoriach cały czas wrę prace nad nowymi, morderczymi wynalazkami

Już z tytułem EVIL GENIUS jest coś nie tak. Zł Geniusze, Geniusze Zła? Czekaj, czekaj – to o nas? Owszem, opisywana gra to jeden z niewielu tytułów pozwalających wcielić się w zepsutych dewiantów o świńskich oczkach i zapanować nad światem.

EVIL GENIUSZ to strategia „na wesoło”, stanowiąca pastisz szpiegowskiego kina lat 60. Atmosfera gry i typ humoru plasują się gdzieś pomiędzy serią NO ONE LIVES FOREVER a filmami z cyklu „Austin Powers”. Do wyboru masz trzech Geniuszy Zła – nadętego buraka w deseri Dr No, typ chińskiego cesarza i femme fatale. Wybór bohatera ma niestety minimalne znaczenie dla zabawy – zawsze rozgrywasz tę samą kampanię.

Po wybraniu postaci lądujesz na tropikalnej wyspie, na której masz założyć tajną bazę. Rękami podwładnych wznosisz pierwsze pomieszczenia, skarbiec, laboratorium, sale tre-

ningowe, jadalnię, szpital, sypialnię i pokoje wypoczynkowe dla personelu bazy. Co ciekawe, nie masz bezpośredniej kontroli nad swoimi sługami. Wydajesz im jedynie rozkazy jako Geniusz Zła. Na szczęście skrypty SI są całkiem niezłe, więc poddani wykonują polecenia bez większych zgrzytów.

Wkrótce twoim miłym gniazdkiem zainteresują się Służby Dobra, wysyłając na wyspę swoich



Geniusz Zła, jak przystało na prawdziwy czarny charakter, jest miłośnikiem sztuki...

wysyłania swoich ludzi w różne rejony globu. Twoi agenci mogą zacząć przygotowywać zamachy, porwania, inicjować szpiegostwo przemysłowe itp. Aby zrealizować jakikolwiek plan, musisz wysłać w dany rejon określoną liczbę podwładnych. I czekać. Jeśli choć jeden z twoich ludzi wyjdzie z akcji żywy – odnosisz sukces. W ten sposób rośnie twoje Złe Sława, co odblokowuje dostęp do nowych zadań, ale i następcza kłopotów z obrońcami sprawiedliwości, którzy zaczynają tłumnie ściągać na twoją wyspę.

Piętą achillesową EVIL GENIUS jest wkradająca się do gry monotonia. Niby celów jest dużo, niby gra jest długa, a jednak przeciągłego ziewania trudno czasem uniknąć. Przyczyną są m.in. dość częste przestoje, kiedy to bezczynnie czekasz na wykonanie zlecenia czy zakończenie misji.

Atutem gry jest natomiast humor, który wprost wylewa się z ekranu. Śmieszą przerysowane wizerunki znanych z kina bohaterów, animacje i dźwięki. Dzięki temu pierwsze godziny z EVIL GENIUS mijają naprawdę przyjemnie. Grafika, choć rewelacyjna nie jest, spełnia

agentów. Chęć zaszkodzić twoim projektom, należy więc ich możliwie szybko uziemić. Możesz wysłać przeciwko nim zwykłych robotników, ale najprawdopodobniej nie wskorają zbyt wiele. W takich momentach wykorzystaj swoją Prawą Rękę, czyli antybohatera, którego głównym zadaniem jest walka z wrogimi agentami.



Tak się kończą nieuwaga i zbyt duża ciekawość. W laboratorium zła miej oczy szeroko otwarte!

Strategia

Evil Genius

4+

PC

PS2

GC

Xbox

ORA

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB wolnego miejsca na HDD

Elixir Studios

www.howevilareyou.com

cena 49.99\$

+ Niecodzienny temat, doskonały humor oraz zabawne postacie

- Miejscami (za częstotli) gra staje się zwycajnie nuuuuudnaaa!

grafika 4

dźwięk 5

frajda 4

W sumie niezłe wykonanie, oryginalny pomysł oraz ogromna porcja humoru. Pomimo kilku wpadek warto w to zagrać!

RollerCoaster Tycoon 3



Kiedy byłem mały, zawsze marzyłem o wesołym miasteczku z prawdziwego zdarzenia. Takim, jakie oglądałem jedynie w telewizji albo na amerykańskich filmach. Pierwsze miasteczko, w którym mogłem w końcu pojeździć kolejką górską, pojawiło się w centrum Warszawy w latach 90., zanim jego miejsce zajęła stacja metra. Nieco później mogłem już pograć na komputerze w pierwszy ROLLERCOASTER TYCOON...

ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL jest strategią ekonomiczną, w której zarządzasz wesołym miasteczkiem. Pierwoplanową rolę pełni w nim tytułowa kolejka górską. W porównaniu z poprzednimi częściami, wiele się zmieniło. Trójka może już pochwalić się rewelacyjnym enginem 3D, dzięki któremu gra wygląda naprawdę bajecznie i kolorowo. Na ekranie widzisz prawdziwe wesołe miasteczko z karuzelami, zjeżdżalniami, diabelskimi młynami, budkami z żarciem, a zwłaszcza spiralnymi konstrukcjami torów kolejek. Wszystko tu żyje – ludzie spacerują, pracownicy wykonują swoje zadania, wiatr porusza liśćmi drzew, zmieniają się pory dnia, a wieczorem –



Nie każdy jest twardzielnem. Niektórym puszczają... nerwy!



Kolejki, kolejki i jeszcze raz kolejki... Przypominają się czasy młodości

jeśli zapagniemy – wybuchają na niebie fantastyczne fajerwerki.

Interfejs na początku wydaje się nieco skomplikowany. Panele kontrolne zostały zminimalizowane, by nie zasłaniać widoku na podległy nam park rozrywki. Obraz możemy przybliżać, oddalać i obracać, tak aby przyjrzeć się z bliska zwiedzającym i zobaczyć ich reakcje. Np. jeśli kolejka górską jest wystarczająco zakręcona, niektórzy goście mogą z wrażenia zarzygać nam parkowe alejki. Zresztą najlepiej przeżyć taką przejażdżkę „osobiście”, włączając widok z perspektywy pasażera! Skoro mowa o ludziach, warto słuchać, co myślą o przeżytych atrakcjach. Ich wypowiedzi mogą dać nam cenne wskazówki, w których kierunkach prowadzić dalsze inwestycje.

RCT3 zawiera 18 scenariuszy o rosnącym stopniu trudności. Zawsze jednak można skorzystać z trybu zapewniającego nieograniczone zasoby gotówki, dzięki której wybudujesz miasteczko własnych marzeń. Fajnym bajerem jest możliwość odtwarzania własnych plików MP3.

Muszę niestety wspomnieć, że wersja gry, którą otrzymałem do recenzji, kilka razy zawiesiła się. Mam nadzieję, że kiedy ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL trafi na półki sklepowe, nie sprawi nikomu podobnego kłopotu.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL jest grą typowo rodzinną, w którą możesz bawić się wspólnie z najbliższymi. Polecam ją każdemu, kto ma dość przemocy na ekranie komputera.

Strategia ekonomiczna

RollerCoaster Tycoon 3 pl

5

PC PS2 GC Xbox DREAMCAST

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 733 MHz, 256 MB RAM

CD Projekt / CD Projekt

www.atam.com/rollercoastertycoon

cena 99.90

+ Grafika 3D, kamera, bogate możliwości zabudowy mapy, emocje gości

- Skomplikowany interfejs, niewygodne zarządzanie personelem

grafika 5

dźwięk 4

frajda 5

Gra dla każdego, kto lubi wesołe miasteczka (a kto ich nie lubi?). Sympatyczna!

tekst: Hunter

The Arrangement

Sławetne „cogito ergo sum” oznacza tyle, co polskie „myślę, więc jestem”. Staram się pamiętać o tej łacińskiej sentencji właśnie teraz, gdy siedzę na kiblu i próbuję zebrać myśli. Przed chwilą zobaczyłem bohaterkę THE ARRANGEMENT i poczułem nagłą potrzebę włożenia głowy do pachnącej fiołkami muszli klozetowej. Koszmarny potworek grafików-amatorów utwierdził mnie tym samym w przekonaniu, że żyję. Bo chyba żyję, skoro jestem (i rzygam dalej, niż widzę). Wszystko zaczęło się pod koniec lat 90., kiedy to na

rynku pojawiły się specjalne edytory wspomagające tworzenie przygodówek. Do końca 2004 roku powstało aż siedemnaście takich programów. Zastosowany w THE ARRANGEMENT ADVENTURE MAKER jest jednym z najlepszych. Niestety, jego możliwości nie umywiają się do tego, co może wykrzesać z C++ chociażby przeciętnie uzdolniony programista.

THE ARRANGEMENT jest tego żywym dowodem. Koszmarna grafika odrzuca od monitora na odległość stu dziesięciu metrów. Ubogie wnętrza i postacie o twarzach szpetnych potworów przerażają



Jeżeli już przyjdą jacyś goście, to Wasyl ma w swoim pałacu gustowny salon



A w tej tajemniczej szafie Wasyl trzyma swoje ulubione przedmioty

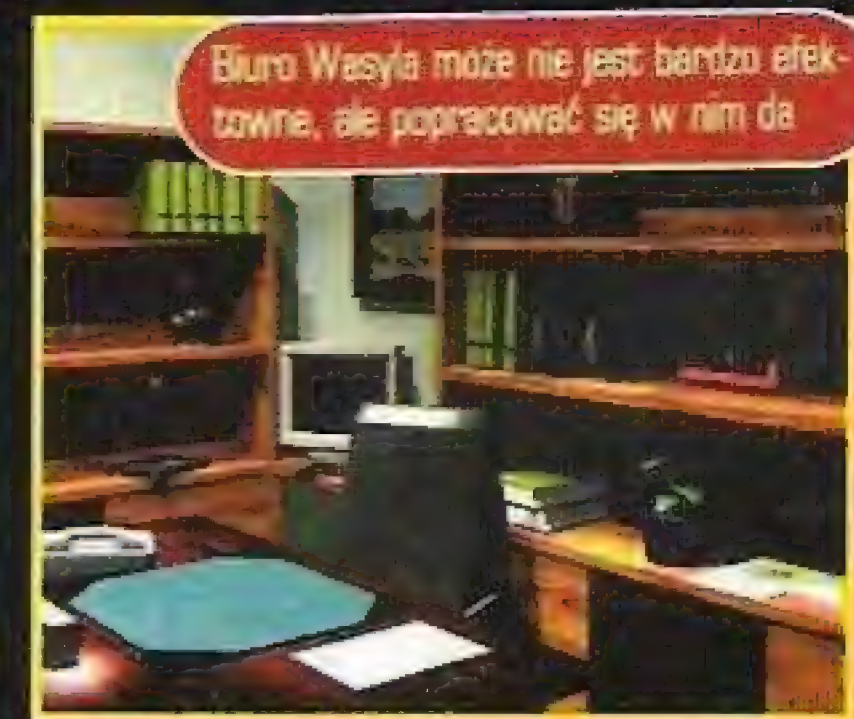


Jestem Wasyl, pomogę ci, jeśli będziesz miał kłopoty

i zniechęcają do zabawy. Słaby, wręcz amatorski dubbing oraz ledwo przyzwoite rzepoleńie w tle nie polepszają sprawy. Czy zatem ADVENTURE MAKER obróciło się przeciwko swoim twórcom?

Nie. Siłą THE ARRANGEMENT, gry napisanej niemalże w całości przez Michaela Clarka, jest upstrzony ciekawymi zagadkami scenariusz. W piątą rocznicę ślubu ukochana głównego bohatera znika. Gość powinien się cieszyć, bo jest naprawdę szkaradna (wspomniana grafika...), jednak postanawia jej szukać. Wkrótce później odbiera telefon. Tajemniczy rozmówca twierdzi, że kobieta odeszła z własnej woli, że od początku miała spędzić z nim jedynie pięć lat...

Radykalni fani przygodówek będą tą pozycją mile zaskoczeni. Osobom, dla których choć w najmniejszym stopniu liczy się grafika, zalecam jednak daleko posuniętą ostrożność. Panowie i panie, nie zamykajcie drzwi od wychodka!



Biuro Wasyla może nie jest bardzo efektowne, ale popracować się w nim da

Przygodowa

The Arrangement

2+

PC PS2 GC Xbox DREAMCAST

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 300 MHz, 64 MB RAM, 900 MB wolnego miejsca na HDD

Michael B. Clark

www.members.aol.com/arrangementgame

cena 14.95\$

+ Ciekawe scenariusze oraz atmosfera rozgrywki

- Estetom będzie się śnić po nocach niczym najgorszy koszmar

grafika 1

dźwięk 2

frajda 4

Produkcja całkowicie amatorska i to już mówi wszystko. Od strony technicznej koszmar, ale scenariusz... całkiem, całkiem!

tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

Generalnie to bym Oskara walnął na patelnię, przypiekl i zjadł, ale skoro muszę go nauczyć tańczyć...

Shark Tale

Szafa gra!

Kiedyś programiści musieli bulić jak za siano, by uzyskać pozwolenie na wykorzystanie popularnych piosenek w swoich grach. Obecnie sytuacja powoli się odwraca – wielkie studia muzyczne zauważyły, że dobre zrecenzje są w stanie wyłansować nawet bardzo przeciętny bądź zapomniany zespół (np. w RYBKACH pojawia się zgrezior MC Hammer). Co będzie dalej? Cóż, Electronic Arts za-inwestowało już kilka milionów dolarów w rynek muzyczny, m.in. w zespół Black Eyed Peas. Inni potentaci branży planują podobne posunięcia.

Oskar baletmistrzem? A i owszem. Szkoda tylko, że ten element gry szybko się nudzi

Oto moje ostatnie, pa-miętkowe zdjęcie. Chwilę później zostałem skonsumowany w panierce zrobionej z marchwi, pomidorów, cebuli, papryki i pieprzu. Tak na grecką modłę...

Emocjonujący pościg... Swoją drogą, gdyby Oski jeździł na wrotkach, przemieszczałby się szybciej

Niewielkie Knowwonder pozwoli urasta do rangi potentata na pecetowym rynečku filmowych platformówek. Ich poprzednie dzieła, WIĘZIEN AZKABANU i LEMONY SNICKET, kurczowo trzymały się gatunkowych standardów, lecz potrafiły zainteresować ciekawą scenografią i paroma oryginalnymi zagadkami. Niestety, RYBK Z FERAJNY już tak fajne nie są. Osobiście przypominają mi zestaw nudnych minigier okraszonych ładną grafiką i przyzwoitą ścieżką dźwiękową. To trochę za mało, by przyciągnąć do komputera dojrzałych, zdrowych na ciele i umyśle graczy.

Ci chorzy umysłowo (chodzący wciąż do szkoły i uczący się jeszcze pisać) niewątpliwie będą z programu zadowoleni. Cięty język oraz rozradowana facjata czynią z głównego bohatera nie tylko filmową gwiazdę, ale i idealnego pracownika myjni wielorybów. Dopiero spotkanie z Lennym, rekinem-vegetarianinem, pozwala Oskarowi zwrócić na siebie uwagę tłumów. Myślisz, że rybol zostanie uwielbianą przez plotki gwiazdą, która jeździ wielkim U-Bo-tem, pije najlepsze wino, a na obiad wcina kawior i anchois z owocami morza? Ucho od śledzia! Kolorowy wargatek sanitarnik wpada w oko paskudnemu żarłaczowi. W dodatku mieszkańcy miasta bez przerwy się nim wysługują.

Poszczególne misje, jakie spadają na łeb Oskarowi, zupełnie nie łączą się ze sobą. Dzielą się za to na kilka podtypów. W pierwszym z nich obserwowany od strony ogona bohater zasuwa jak dżiki do przodu. Jest ścigany przez bardziej wy-pasione ryby, goni innych osobników, względnie przewozi jakiś towar na czas, byle szybciej, byle dalej, do przodu. Przeciska się przy tym przez wąskie tunele i przeskakuje nad zaporami.

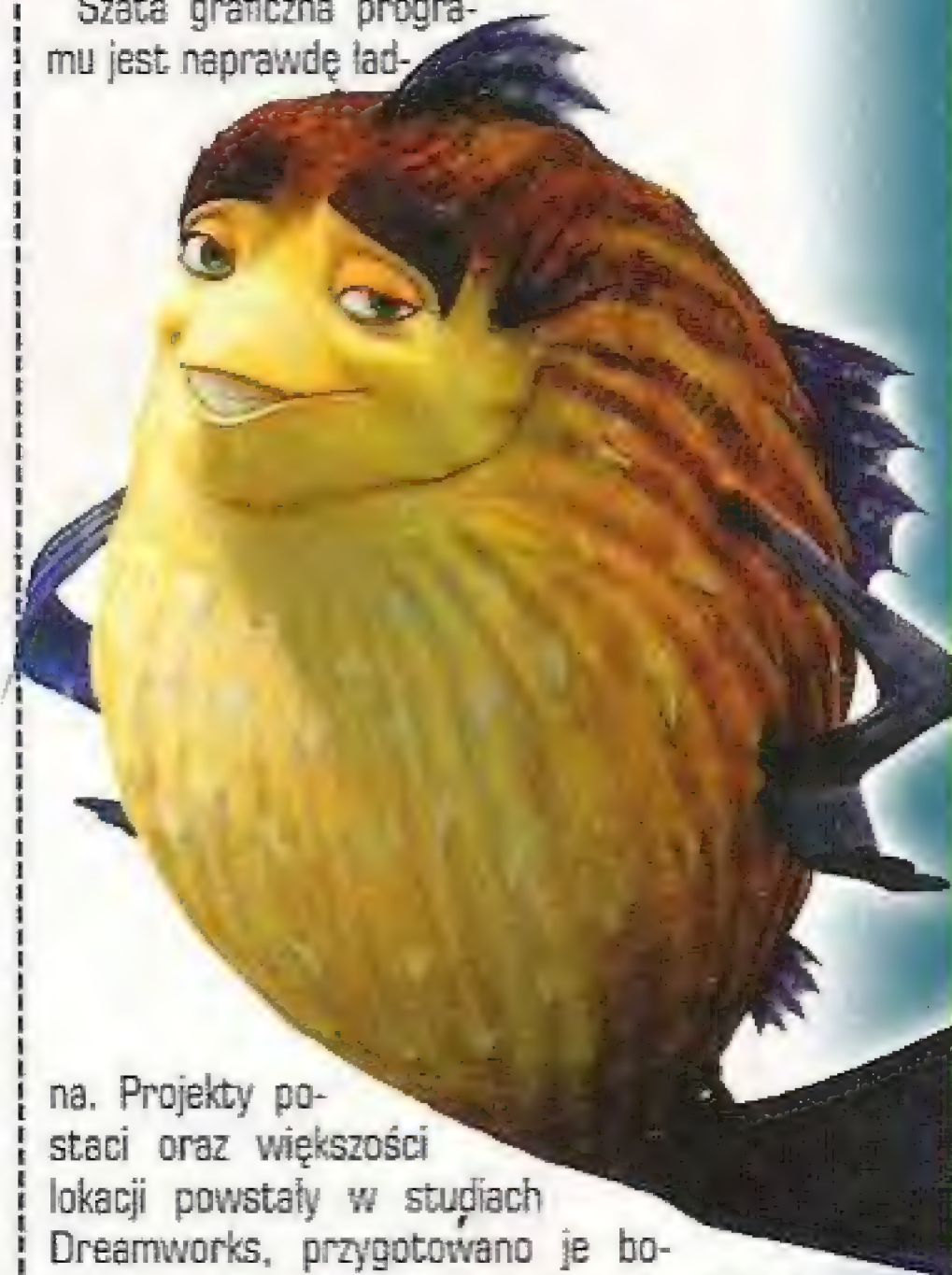
W drugim trybie bohater skrada się, unikając światła reflektorów i wzroku strażników, rozmaitych barakud, muren i krabów. Nudne to niemiłosiernie i nie dostarcza nawet promila tych emocji, jakie towarzyszą hero-sowi ze SPLINTER CELL.

Trzeci tryb zabawy sprowadza się do walki z bossami. Oskar oczywiście staje okoniem, skutkiem czego naraża swe delikatne łuski na niezłomski łomot. Pojedynki przypominają co bardziej uduziwione fightery sprzed pięciu lat, z niewielką ilością ciosów. Niespodziankę stanowi natomiast tryb czwarty, a zarazem ostatni. Główny bohater odstawia wówczas ostre tańce, a gracz wciska klawisze pojawiające się na ekranie. Produkcje tego typu, tzw. dancing games, są szalenie popularne na

konsolach. Podejrzewam jednak, że nie są tym, co właściciele blaszaków lubią najbardziej.

Bawiąc się, gracz zdobywa kasę oraz punkcioszki. Tę pierwszą zamienia na rozmaite graty, którymi mebluje swój domek (zamieniając go z czasem na ekskluzywny apartament). Punkty natomiast umożliwiają dostanie się do kolejnych obszarów podwodnego miasta, gdzie na Oskara czekają nowi zleceniodawcy i następne problemy do rozwiązania. Niestety, z reguły niezwykle proste. Autorzy programu specjalnie obniżyli poziom trudności, by w przygodach tęczowego rybola pokapowały się również małe dzieciaki.

Szata graficzna programu jest naprawdę ład-



na. Projekty postaci oraz większości lokacji powstały w studiach Dreamworks, przygotowano je bowiem na potrzeby filmu. Liczba kolorów niekiedy przytłacza, a liczne aluzje do naszej, ludzkiej rzeczywistości autentycznie bawią. Świetnie wygląda też filtr symulujący morską głębinę, delikatnie falujący, rozmywający otoczenie. Niestety, przerwy generowane są na silniku programu. Nie wypada to źle, ale szkoda, że nie sięgnięto po fragmenty filmu.

Reasumując (względnie rewęgorzując, jeśli ktoś nie lubi sumów) – RYBK Z FERAJNY to przeciętna gra dla dzieci, która osobom mającym już dwie cyferki na liczniku lat raczej nie przypadnie do gustu. Kto się ze mną nie zgadza, niech spływa...

Zrecenzowała

Rybki z ferajny

3+

PC

PS2

GC

XBOX

GBA

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB wolnego miejsca na HDD

Knowwonder / LEM

www.sharktalethegame.com

cena 89.00

+ Ładna oprawa (jak to w kreskówkach), fajny dźwięk

- Zabawa kończy się tak naprawdę ledwo, gdy się zacznie

grafika 4

dźwięk 4

fajda 3

Chciałeś fajną grę o rybkach? Niestety, zapomnij! FERAJNA rodem z konsol nudzi się już po 10 minutach gry

Wystarczyła jedna lepsza niunia, a Oskarowi szajba odbiła

03/2005 **CLICK!**

53

INCADIA

ntrygujący tytuł, lecz sama gra równie oryginalna co nazwisko Karabasa Barabasa. Miałeś kiedyś komórkę? To na



prawie znasz TETRIS – słynną rosyjską grę, w której gracz układa spadające do studni klocki. W INCADII też jest studnia i też są klocki, tyle że składają się z różnokolorowych kamieni. Gracz musi układać je w grupach po trzy, tworząc poziome, pionowe bądź ukośne jednokolorowe linie.

Od czasu do czasu z nieba spadają dodatkowe bonusy. Łaski dynamitu niszczą pojedyncze rzędy bądź kolumny, stałowe bloki utrudniają dostęp się do niższych partii konstrukcji, zaś miotki rozwalają wszystkie kamienie danego

koloru. Czytelna, choć prosta oprawa graficzna uatrakcylnia całość, podobnie zresztą jak tryb przygodowy (z misjami w stylu „oczyszczyć planszę z kamieni”, „zniszczyć 15 linii stworzonych z czerwonych kamieni”). Zabawa też jest niezła, bo to w końcu TETRIS. Tyle że jako całość INCADIA nie porywa. Lepiej chyba sięgnąć po jakiegoś darmowego Klockotłuka..

• Procesor 300 MHz, 64 MB RAM
• Cena: 19.90 zł, Dystr. Marksoft

4-

Zoo Empire

Niektóre zwierzęta mają idiotyczne nazwy. Perliczka, nieświszczuk, drop, paż królowej, gibbon, frogger, żuk gnojarek... Lista jest długa i ciągnie się jak wąż. Właśnie, wąż. Gdzie ten drań polazi? Aaa, schowałem go do klatki z gorylem. Chłopaki dogadali się i skaczą teraz przez skakanę. To znaczy goryl skacze. Jeśli przypadkiem nadeptnie na ową skakanę, będzie-



my musieli poszukać sobie nowego węża... Nie umiem odpowiedzieć, czy lepiej sięgnąć po ZOO EMPIRE, czy też po ZOO TYCOON 2? Obie pro-

dukcje są bardzo do siebie podobne: to gry ekonomiczne, w których zarządzasz ogrodem zoologicznym, rozstawiasz zwierzęta po kątach i chuchasz na swoje konto bankowe. Przy okazji dbasz o infrastrukturę parku, inwestując w kramiki z mydłem i powidłem, różne wychodki i smażalnie ryb.

Niewątpliwie ZOO TYCOON 2 jest grą lepszą, i to o kilka długości. Ładniej wygląda, mocniej wciąga, została lepiej pomyślana. Tyle że przewaga cenowa leży zdecydowanie po stronie Imperium. Jeśli więc nie masz za dużo kasy...



• Procesor 800 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 19.90 zł, Dystr. PLAY

4-

II WOJNA ŚWIATOWA RAJD NA BERLIN

Strzelanina FPP, aczkolwiek od razu ostrzegam: nie jest to klon CALL OF DUTY. Gracz porusza jedynie lufą swojej broni, stojąc przez cały czas w miejscu. Rozgląda się za to bez przerwy na boki i łoi jak dziki do przeciwników wyłazających z wszelkich możliwych zakamarków. Zajęcie to wprawdzie nieźle pompuje adrenalinę, ale dość szybko się nudzi. Na szczęście autorzy gry byli tego świadomi – często zmieniają miejsca i zadania, pozwalając postrzelać ze snajperki, zwykłego karabinu, a nawet potężnej haubicy.

Zaledwie w kilku momentach program pozwala ci zmienić miejsce pobytu. Ot, na przykład komputer zaczyna poruszać pojazdem, w którym znajduje się główny bohater, symulując „jaz-



dę” czy „spacer z bronią”. Gracz nadal tylko rozgląda się i strzela, ale przynajmniej widoczki się zmieniają. Jedynie w czasie kilku misji przejmujesz kontrolę nad niewielkim samolotem i osobiście wyruszasz na podbój niebios. Nie przeszkadza to jednak w całkiem przyzwoitej zabawie... Za dychę warto, za dychę plusik, gdy lubisz strzelać, może się skusisz!

• Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM
• Cena: 9.90 zł, Dystr. City Interactive

3

VOLLEYBALL.04



der! na ekranie pojawia się całkiem przyzwoite menu główne. Można w nim wybrać mecz towarzyski i turniej olimpijski z 12 dostępnymi zespołami. Sama rozgrywka nie porywa, gdyż jest troszkę zbyt sztuczna i chaotyczna. Trudno wycozać piłkę, o faulach, siatkach czy autach nie wspominając. Co nie oznacza, że gra nie ma potencjału. Ma! Dlatego mam nadzieję, że za rok ukaze się dużo lepszy VOLLEYBALL 05: PUŁTUSK (tutaj też inna miejscowość). Wtedy naprawdę będzie w co grać!

Kolejny twardy orzech do zgryzienia. Gra kosztowała producentów dwa miliony złotych. Zastosowano wszelkiej maści nowoczesne technologie, włącznie z rotoscopingiem, czyli odtwarzaniem animacji na podstawie zarejestrowanych w specjalnym studiu filmów wideo. Zdobyto też kilka wartościowych licencji oraz wsparcie Fundacji Centrum Edukacji Olimpijskiej. A jednak program nie zachwycił. Wygląda przeciętnie, nie wciąga, nie oferuje szalonej grywalności. Z drugiej strony, na polskim rynku nie kupisz siatki, w której szaleją sześciuosobowe drużyny.

Po zainstalowaniu programu (gra wymaga karty graficznej obsługującej pixel i vertex sha-

• Procesor 1.3 GHz, 128 MB RAM
• Cena: 24.40 zł, Dystr. Marksoft

3

Test odtwarzaczy MP3:

- iRiver iMP-700
- iRiver iMP-900
- iRiver IFP-190TC
- iRiver IFP-790
- Creative MuVo TX-FM
- Creative MuVo N200
- Creative MuVo Slim
- Creative C100
- Creative Rhomba NX

Pojedynek odtwarzaczy MP3

Do niedawna drogie, nieporęczne i często po prostu brzydkie. Dziś każdy znajdzie dla siebie wymarzony i niedrogi model. Specjalnie dla Ciebie przyjrzelśmy się najciekawszym odtwarzaczom MP3!

Czym powinien charakteryzować się dobry odtwarzacz MP3? Na pewno musi być prosty w obsłudze. Nie może być za duży, powinien być ładny i przede wszystkim dobrze grać. No i oczywiście wymarzony odtwarzacz nie może nas zrujnować finansowo, i to nie tylko przy samym zakupie, ale także w czasie użytkowania – mowa oczywiście o kosztach zasilania. Przetestowany przez nas sprzęt z różnym skutkiem próbował się do tego ideału zbliżyć. Do walki stanęło 9 urządzeń. Siedem z nich działa w oparciu o pamięć flash. Dwa pozostałe próbowały bronić honoru CD Playerów. Czy z powodzeniem? Przekonaj się sam...

Podłączenie do komputera

Wszystkie odtwarzacze z pamięcią flash łączą się z komputerem przy pomocy standardowego portu USB. Samo połączenie często jednak standardowe nie jest. Cztery z pięciu playerów firmy Creative Labs komunikują się z komputerem, wykorzystując zwyczajny kabel z końcówką mikro USB – taki sam kabel

ma większość cyfrowych aparatów fotograficznych. Nie musimy jednak kupować cyfraka, by zdobyć odpowiedni przewód, ten bowiem dostarczony jest razem z playerem. Jeszcze lepiej rzecz się ma w przypadku odtwarzacza Creative MuVo TX-FM 512 MB. Tutaj masz do czynienia z rozwiązaniem znanym z tradycyjnych PenDrive'ów, czyli przenośnych dysków twardych. Część odtwarzacza po wyjęciu z obudowy stanowi właśnie PenDrive, który po prostu wtykasz w port USB komputera. Idziesz więc do znajomego, podłączasz TX'a do portu USB, zgrywasz najnowszą muzykę i co

jeszcze tylko zechcesz, traktując swój odtwarzacz MP3 jak przenośny dysk twardy....

Niezależnie od sposobu podłączenia, każdy z pięciu playerów firmy Creative zaraz po podłączeniu widziany jest przez system operacyjny (Windows XP i Windows 2000) jako standardowy dysk wymienny. Nie musisz instalować żadnych driverów ani specjalnych programów służących do przegrywania muzyki z dysku na odtwarzacz. Oczywiście odpowiedni soft jest dołączony i kto chce, może z niego korzystać. Muzykę na odtwarzacz przegrywasz jak z jednego dysku na drugi. Zupełnie inaczej sprawa ma się w przypadku dwóch playerów flash firmy iRiver. Nie dość, że do połączenia ich z komputerem nie wykorzystasz standardowego kabla mikro USB, to na dodatek kabel z jednego playera nie pasuje do drugiego. Jakby tego było mało, po podłączeniu Windows nie wykrywa żadnego dysku wy-

Pamięci flash

Pamięci typu flash porównać można do standardowej pamięci operacyjnej komputera (RAM). Podstawowa różnica polega na tym, że pamięci flash pozwalają przechowywać zapisane dane po odłączeniu zasilania. Gdy wyłączysz komputer, wszystkie dane z RAM'u zostaną utracone. W pamięci flash zapisane pliki pozostaną nawet przez 10 lat. Podstawowe zalety tego sprzętu to także szybkość oraz niewrażliwość na wstrząsy. Pamięci typu flash są powszechnie używane do zapisu zdjęć w aparatach cyfrowych.



miennego. Niezbędne jest zainstalowanie odpowiedniego programu – Music Managera. Gdy zaś i przez to przejdziesz, spotka Cię ostatnia, ale najmniej miła niespodzianka. Obydwa urządzenia iRiver'a ślimaczą się niemiłosiernie podczas przegrywania muzyki z dysku na odtwarzacz. Jeszcze w przypadku modelu iFP-190TC można to zrozumieć, pracuje on bowiem w standardzie USB 1.1. Jednak już wolna praca iFP-790 jest co najmniej zastawiająca. Tak jak wszystkie testowane play-

PenDrive

PenDrive to popularna nazwa zgrabnych przenośnych dysków twardych. Bazują one na pamięci flash, dzięki czemu są odporne na wstrząsy. Urządzenia te są małe, bezgłośne, a także wystarczająco szybkie do większości zastosowań. Ich obsługa jest banalnie prosta. PenDrive może pomieścić nawet 2 GB danych.



Jeszcze nie tak dawno firmy fonograficzne patrzyły na format MP3 z nienawiścią. Dzisiaj robią na nim spore pieniądze. Wcześniej dobry interes zwiertzyli producenci sprzętu...

iMP-900

- Odtwarzacz CD/MP3/WMA
- System antywstrząsowy 960 sekund dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 dla CDA
- Graficzny, 4-liniowy wyświetlacz, sterowanie z pilota
- Wbudowane radio FM

cena około
699 zł

**łatwa
obsługa**

iMP-700T Sporty

- Odtwarzacz CD/MP3/WMA
- System antywstrząsowy 960 sekund dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 dla CDA
- Graficzny, 4-liniowy wyświetlacz, sterowanie z pilota
- Wbudowane radio FM

cena około
380 zł

Do niedawna jeszcze na rynku przenośnych odtwarzaczy liczyły się tylko dwie firmy **Creative** oraz **iRiver**. Teraz pojawił się nowi producenci, a konkurencja ostro zaatakowała. W naszym teście skupiliśmy się jednak tylko na liderach.



ery Creative'a, łączy się on z komputerem w szybkim trybie USB 2.0. Koniec końców, zapełnienie 256 MB pamięci (a taką pojemność miały oba urządzenia iRivera) zajmowało około 7-8 minut, podczas gdy z przegranie takiej samej ilości MP3 konkurencyjne odtwarzacze Creative'a radziły sobie średnio dwa razy szybciej. Warto dodać, że w każdym przypadku zgrywając muzykę możesz stworzyć praktycznie dowolną liczbę katalogów, ułatwiając sobie tym samym dostęp do pożądanego kawałków. A skoro jesteśmy przy odtwarzaniu muzyki...

Tajemniczy Bitrate

Bitrate określa, ile kilobitów przeznaczysz na zakodowanie jednej sekundy dźwięku. Im więcej, tym lepsza jakość dźwięku, ale i większy rozmiar samego pliku. Standardowe MP3 mają bitrate 128 kbps, co wystarcza, aby uzyskać dobrej jakości dźwięk. Możesz spotkać się jednak z plikami zakodowanymi na np. 196 kbps – poznasz je głównie po... większej objętości, chyba że jesteś wielkim melomanem. Bitrate może być stały dla całego pliku bądź zmienny. To rozwiązanie łączy w sobie mniejsze rozmiary pliku i wyższą jakość dźwięku.

Załadowane? Odpalamy!

Obsługa playerów Creative'a nie nastroja większych trudności. Trzy z pięciu urządzeń charakteryzowały się praktycznie takim samym menu, a także wykorzystaniem tych samych klawiszy sterujących. Kolejną piosenkę wybierasz przesuwając pokrętkę w prawo lub w lewo. Z pomocą tego samego pokrętki poruszasz się także po menu. Dwa przyciski służą do regulacji głośności, a jeden to play/pauza. Proste i całkiem przyjemne rozwiązanie. Rhomba NX oraz MuVo C100 odbiegają od tego schematu. Pierwszy umożliwia zablokowanie playera, przeskakiwanie po dostępnych katalogach, a także nagrywanie bez zbędnego buszowania w menu – odpowiednie przyciski są na obudowie. Także głośność regulujesz pokrętką. Z pewnością ułatwia do obsługi sprzętu. MuVo C100 posiada zaś praktyczny zestaw przycisków (zero pokrętek) umieszczony zaraz pod dużym i czytelnym wyświetlaczem.

Jeszcze wygodniej obsługuje się dwa topowe playery iRivera. Flashowy iFP-790 oraz CD Player iMP-900 mają bardzo podobne, a co najważniejsze, dobrze zaprojektowane sterowanie. Po menu poruszamy się dzięki ergonomicznemu, czterokierunkowemu

manipulatorowi. Z jego pomocą wybierasz plik do odtwarzania, i co najważniejsze, nie tylko przeskakując z jednego pliku na drugi, ale także wybierając z listy wszystkich utworów. Do gustu przypadł mi także duży, mieszczący aż cztery linie tekstu wyświetlacz oraz opcja „hold” na obudowie. Podobne, ale już mniej funkcjonalne menu ma iFP-190TC.

Dla odmiany, topornie obsługuje się CD Player iMP-700. Na dodatek, w odróżnieniu od jego droższego krewniaka (iMP-900), nie ma on żadnego pilota przy słuchawkach. Wszystkie przyciski są na samym odtwarzaczu.

Miłe dla uszu

Wszystkie testowane przez nas odtwarzacze grają całkiem przyjemnie. Oczywiście dużo zależy od słuchawek. A te, dołączone do naszych playerów, nie powalały na kolana. Słuchawki iRiver'a całkiem dobrze oddają średnie tony, miło brzęcząc przy standardowych rytmach. Gdy jednak przyjdzie im zagrać mocniejsze basy czy bardzo wysokie tony, szybko przekonasz się o ich ograniczonych możliwościach. Trochę mniej czyste brzmienie mają słuchawki dostarczone z trzema modelami Creative'a. Z wysokimi tonami także mogłoby być lepiej. Za to basy odtwarzają naprawdę dobrze. I ogólnie to one robią najlepsze wrażenie. Słuchawki dostarczone z MuVo C100 nie wyróżniają się bowiem niczym oprócz tego, że nie spadną nam z uszu podczas jazdy na rowerze czy deskorolce (mają specjalną obręcz). W innych okolicznościach szybko przyprawią cię o szewską pasję – ta sama obręcz przy standardowym użytkowaniu szybko okazuje się bardzo niepraktyczna. Słuchawki MuVo N200 także wyróżnia jedynie wygląd – są białe i optycznie wydają się mniejsze. Jeśli jesteśmy już przy wielkości, słuchawki Creative'a są stosunkowo duże, i nie każdemu mogą przypaść do gustu. Mówiąc dosadniej, raczej mogą wypaść... z ucha. Czynią to często i z wyjątkowym upodobaniem. Tak naprawdę jednak, w przypadku każdego playera warto zastanowić się nad zakupem oddzielnych słuchawek.

Gdy chcesz osiągnąć najwyższą jakość dźwięku, zwróć uwagę także na sam format i kodowanie zapisanej muzyki. Tradycyjne MP3 z bitrate przynajmniej na poziomie 128 kbps brzmią całkiem dobrze. Im jednak niższy bitrate, tym playery mniej nas zachwycą – w słuchawkach słyszeć będziesz szum i nieprzyjemne trzaski. Warto dodać, że wszystkie

iFP-190TC

- Odtwarzacz MP3/WMA/ASF
- Wbudowany dyktafon
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Małe wymiary i waga



cena około
449 zł

MP3 Maker 2005 Deluxe narzędzie do empetrójek

Nowy MP3 Maker 2005 Deluxe to program, za pomocą którego możesz w bardzo prosty sposób zamienić muzykę z płyt kompaktowych na pliki dźwiękowe odtwarzane np. w Winampie.

Tak przekonwertowane pliki audio MP3 Maker pozwala segregować według typu muzyki czy wykonawców. Można też stworzyć bibliotekę nagrań, a nawet nagrać własny album muzyczny na płycie CD-ROM, zaprojektować do niego okładkę i wydrukować ją na drukarce.

MP3 Maker świetnie nada się do tworzenia archiwów audio ze starych taśm magnetofonowych czy płyt winylowych. Umożliwia to funkcja nagrywania ze wskazanego w mikserze Windows źródła dźwięku (linia, mikrofon, stereo mix). Masz także możliwość kopiowania płyt audio.



Ripowanie muzyki z płyt to nie jedyna zaleta tego pakietu. W jego skład wchodzi bardzo ciekawe oprogramowanie do prostej edycji dźwięku, Music Editor. Znajdują się tu narzędzia znane z programu Music Maker, takie jak Compressor, Equalizer, Revers, Echo i wiele innych – czyli wszystkie te, które pozwalają na dostosowanie barwy dźwięku do tej odpowiadającej użytkownikowi. Program pozwala też wykorzystywać do edycji audio rozszerzenia z dźwiękowej biblioteki DirectX. Po zakończeniu pracy nad utworami można nagrać je w jednym z kilku najpopularniejszych formatów audio (włącznie z internetowymi, np. Real Audio). A jeżeli ktoś woli słuchać muzyki ze stacjonarnego odtwarzacza płyt kompaktowych, może wybrać opcję zapisu płyty CD Audio bezpośrednio z edytora bądź z MP3 Makera.

Info:

Dystrybucja: APN Promise, cena 81,00 zł



cena około
649 zł



iFP-790

- Odtwarzacz MP3/WMA/ASF/OGG
- Wbudowany dyktafon
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Bogate dodatkowe funkcje

Creative MuVo N200

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Złącze USB 2.0

cena około
439 zł

CLICK!
poleca

Creative MuVo TX-FM

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (możliwość zapamiętania do 32 stacji, automatyczne i ręczne strojenie)

cena około
499 zł

Kupując odtwarzacz, można łatwo wpaść w pułapkę... pojemności pamięci. Wbrew pozorom, 256 MB to niezbyt wiele, zwłaszcza gdy jesteś na wakacjach i nie masz dostępu do komputera!

testowane przez nas urządzenia, oprócz najpopularniejszego MP3, radzą sobie także z formatem WMA (Windows Media Audio), a flashowe modele iRiver'a także z plikami dźwiękowymi w formacie ASF. Teoretycznie iRiver iFP-790 powinien także odtwarzać muzykę w formacie OGG. Nam jednak się ta sztuka nie udało. Skoro więc jakością dźwięku żadne z urządzeń szczególnie się nie wyróżnia, jak inaczej producenci chcą nas przekonać do zakupu?

Przyjemne dodatki

Wyjawszy iMP-700, wszystkie przetestowane przez nas odtwarzacze miały wbudowane radio. Jego czułość pozostawia wiele do życzenia. Gdy jednak już koniecznie chcesz słuchać przy pomocy playera MP3 ulubionej rozgłośni radiowej, powinieneś wybrać któryś z modeli iRiver'a. Także wszystkie flashowe odtwarzacze (oprócz MuVo C100) miały możliwość nagrywania emitowanej przez radio muzyki w trybie stereo. W mono nagrywać możesz, traktując player jako przenośny dyktafon. Wszystko dzięki wbudowanemu malutkiemu mikrofonowi. Jakość samego nagrania nie powala na kolana. W tej konkurencji znowu nieznacznie lepsze są odtwarzacze flashowe firmy iRiver.

Creative MuVo N200, Rhomba NX oraz iRiver iFP-790 dodatkowo posiadają jeszcze wejścia line-in, dzięki któremu możemy połączyć je z dowolnym urządzeniem grającym i bez najmniejszego problemu zgrywać na player muzykę. Co więcej, zapisywana jest ona od razu w formacie MP3. Już całkiem z innego powodu na plus wyróżnia się MuVo

C100. Tylko on posiada wbudowany czytnik kart SD lub MMC, dzięki któremu możesz rozbudować pamięć playera nawet o 512 dodatkowych megabajtów (standardowo C100 ma 256 MB pamięci flash).

Zasilanie

Odtwarzacze firmy Creative w większości napędzane są jedną, a w przypadku Rhomby NX dwiema bateriami AAA (znacznie mniejsze od standardowych „paluszków” AA). Jedynie MuVo Slim zasilany jest akumulatorem litowo-jonowym. Co ciekawe, jego ładowanie odbywa się poprzez kabel USB – player pobiera prąd prosto z komputera. Również dwa aku-

Creative Rhomba NX

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowane radio FM, dyktafon
- Możliwość nagrywania dźwięku zarówno z radia, jak i z zewnętrznego źródła
- Złącze USB 2.0

cena około
449 zł

Kto się wyróżnia

Z pewnością najwięcej uroku ma płaski MuVo Slim. Gabarytami przypomina standardową kartę kredytową. Co więcej, producent dostarcza go ze stylowym, skórzanym pokrowcem ochronnym zamykanym na... magnes. Całość robi przyjemne wrażenie. Najmniejszy jest MuVo N200. Dla sportowców najlepiej nadaje się MuVo C100 oraz CD-Player iMP-700. Ten pierwszy posiada takie dodatki jak stoper, nietypowe słuchawki oraz gumowy pojemnik ochronny. Drugi, choć wygląda topornie,

**Creative MuVo Slim**

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (możliwość nagrywania dźwięku z radia)
- Miniaturowe rozmiary i waga

cena około
489 zł

ma bardzo dobry system antywstrząsowy. Nawet w czasie szybkiego biegu, nie przerywa także iMP-900. Co więcej, jest to jeden z najcieńszych CD Playerów na rynku. A w czarnej, metalowej obudowie wygląda bardzo stylowo. Efekt potęguje jeszcze pokrowiec. Silikonowe albo gumowe pokrowce, ułatwiające przenoszenie odtwarzacza, znajdziesz także w pudełkach z MuVo N200 oraz iFP-790. Pozostałe playery nosić możesz na dostarczonych uprzędkach i/lub na założonym na ramieniu pasku. Koniec jednak ogólników! Czas wybrać zwycięzcę...

Polecamy!

Z flashowych odtwarzaczy MP3 najbardziej do gustu przypadł nam MuVo TX-FM. Możliwości, prosty system ładowania muzyki (funkcjonalność PenDrive'a) oraz atrakcyjna cena przy pojemności 512 MB czynią z niego zwycięzcę naszego przeglądu. Po piętach depcze mu jednak iRiver iMP-790. Prosta obsługa, świetny wygląd, zasilanie standardowymi paluszkami oraz najlepsze możliwości nagrywania to jego podstawowe zalety. Gdyby jeszcze dołączone słuchawki lepiej grały, cena była niższa, a sam player zaraz po podłączeniu widoczny jako standardowy dysk wymienny, to iMP-790 zostałby zwycięzcą. Na wyróżnienie zasługują: elegancki MuVo Slim oraz bardzo stylowy CD-Player iMP-900. Ten ostatni zachwyca nas poręcznym pilotem, bezproblemowym odczytem nawet bardzo porysowanych płyt CD i CD-RW oraz dołączonymi akcesoriami, które w pełni uzasadniają jego cenę.

Adresy:

Odtwarzacze iRiver

- Intoneo, www.odtwarzacze.pl
- Multimedia Intelligent Products, www.iriver.pl

Odtwarzacze Creative

- Creative Labs Sp. z o.o., www.pl.europe.creative.com

Creative MuVo Sport C100

- Odtwarzacz MP3/WMA/WMA z DRM
- Wbudowane radio FM (32 ustawienia)
- Stoper
- Wzmocniona obudowa powleczone gumą
- Możliwość rozszerzenia pamięci poprzez złącze kart SD/MMC

cena około
449 zł



Multimedialni bracia Olympusa

Olympus na poważnie zainteresował się rynkiem przenośnych odtwarzaczy MP3. Jego najnowsze propozycje spod znaku m:robe, Mr100i i Mr500i, mogą dać w kość nawet i-Pod'owi!

Młodszy brat...

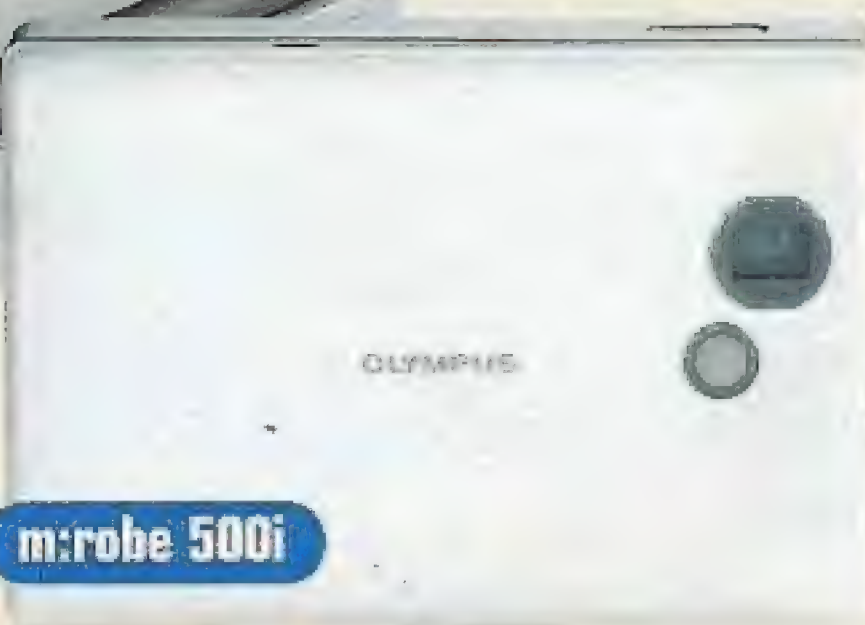
Już na pierwszy rzut oka widać, że Mr100i to niezwykle ciekawy odtwarzacz. Po włączeniu czarny panel wraz z ekranem rozbłyskuje czerwonymi akcentami. Nie uświadczysz tu żadnych przycisków – przód m:robe'a zajmuje wyświetlacz oraz ekran dotykowy, który zastępuje guziczki sterujące. Wystarczy przyłożyć palec w wybranym miejscu i już poruszasz się po menu. Ale nie ma nic za darmo – przy intensywnym użytkowaniu na ekranie zostają tłuste odciski palców...

W pudełku znajdziesz stację dokującą pełniącą funkcję ładowarki, słuchawki oraz oprogramowanie i kabel do komunikacji z komputerem. Dźwięk generowany przez Mr100i jest czysty i świetnie brzmi. Do korekcji ustawień służy equalizer, w którym znajdziesz ponad 18 zaprogramowa-

nych trybów – od muzyki klasycznej, przez hip-hop, po heavy metal. Obsługa urządzenia również nie nastręcza żadnych trudności. Wyszukiwanie poszczególnych utworów ułatwiają takie opcje jak „Top 20”, „Nigdy niesłuchane” czy podział ze względu na gatunek muzyczny. Jest to nieoceniona zaleta, gdyż na 5-gigabajtowy dysk można wrzucić około 1200 plików MP3.

i starszy brat...

Mr500i to połączenie odtwarzacza MP3 i aparatu



m:robe 500i

tu fotograficznego. Od Mr100i, poza wyglądem, różni się lepszymi słuchawkami z panelem sterującym oraz 20-gigabajtowym dyskiem twardym.

Jest również większy, ale bez problemu mieści się w kieszeni. Wyglądem przypomina miniaturowy płaski telewizor – Mr500i to po prostu spory panel dotykowy! Jako aparat urządzenia sprawdza się niestety raczej średnio – kuleje odświeżanie obrazu. Podczas szybkich ruchów ekran mocno smuży. Na plus należy zaliczyć lampę, która umożliwia robienie zdjęć w nocy. Wykonane fotki można podziwiać na ekranie telewizora. Natomiast jakość dźwięku jest równie dobra jak w przypadku Mr100i. Z innych funkcji warto wspomnieć o mikserze, dzięki któremu po dobraniu muzyki, obrazów i efektów specjalnych stworzysz wygaszacz ekranu lub teledysk.

Komunikacja z PC

Oba m:robe'y komunikują się z komputerem za pomocą interfejsu USB 2.0. To rozwiązanie sprawia, że transfer jest szybki i płynny. Niestety, kawałków nie da się dodawać w windowsowym Eksploratorze metodą „przeciągnij i upuść”. Trzeba je wgrać dołączonym programem m:trip i to jest najsłabszą stroną olympusowych playerów. Obsługa aplikacji jest wyjątkowo mało intuicyjna. Oba urządzenia mogą służyć oczywiście jako przenośne dyski twarde.



m:robe 100i

Kasy brak...

Korzystanie z m:robe'ów to ciekawe doświadczenie. Dotykowe panele, ładne i funkcjonalne menu oraz świetna jakość dźwięku sprawiają, że są to urządzenia, obok których trudno przejść obojętnie. W pierwszej kolejności powinny się nimi zainteresować osoby, które lubią być „trendy” i mają gruby portfel. Nowe propozycje Olympusa są zdecydowa-

nie poza zasięgiem statystycznego Kowalskiego – m:robe 100i kosztuje 250 USD, a jego starszy brat dwa razy tyle (polskie ceny w chwili zamykania numeru nie były jeszcze znane).

M:robe 100i

★★★★

Odtwarzacz MP3 i WMA
Nośnik danych: dysk 5 gigabajtów
Obsługa przez panel dotykowy
Połączenie z PC przez USB 2.0
Cena: 250 USD
Mały, zgrabny, praktyczny i... drogi

M:robe 500i

★★★★

Funkcje: Odtwarzacz MP3 i WMA, aparat, przeglądarka zdjęć
Nośnik danych: dysk 20 gigabajtów
Obsługa przez panel dotykowy
Połączenie z PC przez USB 2.0
Cena: 500 USD
Kieszonkowy kombajn multimedialny.
Niestety, cena stanowczo nieprzystępna

Początek końca?

Coraz gorzej radzi sobie Nokia N-Gage. Słabe wyniki sprzedaży spowodowały, że przestała być notowana na liście ELSPA, brytyjskiego Stowarzyszenia Producentów Gier Komputerowych. Przyczyną klęski może być cena konsoli...

3D w Longhornie – prezenty na siłę

Wraz z premierą Windows Longhorn, karty graficzne 2D zmieniają miejsce pobytu – ze starszych komputerów trafiają na śmietnik. Dlaczego? Gigant z Redmond zapowiedział, że

nowe Okienka korzystać będą z trójwymiarowego interfejsu i Pixel Shadera 2.0. Skutek? Nawet obsługując Excela lub Worda komputer wykorzystuje moc akceleratorów 3D. To od nich zależy szybkość działania całego systemu. Jak widać, użytkownicy proszący o szybki i stabilny system jeszcze trochę poczekają.

Spyware! Wynocha z komputerów!

Microsoft Antispyware to nowa propozycja, która zwalcza programy szpiegujące naszą

aktywność w Internecie oraz niechciane plug-in'y do przeglądarek. Mimo że program występuje ciągle w wersji beta, efekty jego pracy są znakomite. Szybki test porównawczy wykazał, że Microsoft Antispyware wykrył o 6 spyware'ów więcej niż jego sławny konkurent, Ad-Aware 6.0. Program ma ponadto wbudowany moduł do ciągłego wykrywania i niszczenia niechcianych aplikacji, gdy ty buszujesz po Sieci.

Z ostatecznym werdyktem wstrzymamy się do momentu ukazania się pełnej wersji. Jednak biorąc pod uwagę łatwość obsługi i przyjazny interfejs, można już stwierdzić, że wśród programów chroniących przed spyware'ami może pojawić się nowy lider. Wersja beta do pobrania ze strony www.microsoft.com/athome/security/spyware/spyware/default.msp.

Wygraj odtwarzacze MP3!

Jeden ze wspaniałych odtwarzaczy CREATIVE może być twój!

Odpowiedz na pytanie:

KTÓRY ODTWARZACZ POSIADA RADIO?

- A) MuVo N200
- B) Rhomba NX
- C) V200

D) Wszystkie wymienione powyżej

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści **CL.CR. #** pod numer 7164

(zamiast # wpisz A, B, C lub D – np. CL.CR.B).

Na odpowiedź czekamy do końca lutego.

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1,22 zł z VAT



256 MB

Creative MuVo N200



256 MB

Creative Rhomba NX



256 MB

Creative V200

Nie znasz hasła? Przyłóż paluch...

Czy ty też złościsz się, kiedy zapomnisz hasła do ulubionego forum dyskusyjnego, poczty internetowej lub systemu operacyjnego? Pracownicy Microsoftu chyba też mieli z tym problem. Dlatego stworzyli ciekawe rozwiązanie, które raz na zawsze wyeliminuje konieczność zapamiętywania jakichkolwiek haseł.

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader to zestaw, w którym znajdziesz bezprzewodową myszkę wraz z czytnikiem linii papilarnych. Służy on do logowania się bez potrzeby pamiętania hasła. Wystarczy tylko dotyk palca.

Myszkę wyposażono w pięć programowanych przycisków. Kółko służy do przewijania stron. Wduszenie go zastępuje tradycyjny środkowy przycisk gryzonia. Ciekawą funkcją jest możliwość przechylania kółeczka na boki. Pozwala to na przewijanie dokumentów również w poziomie. Mimo nie najładniejszego wyglądu, urządzenie pewnie leży w dłoniach. Praca biurowa robi się naprawdę przyjemna. Gorzej wygląda sprawa z grami komputerowymi. O ile w strategiach gryzoń sprawuje się doskonale, tak w grach wymagających szybkich ruchów kursora jest słabo. Sprzęt sprawdzałem w DELUXE SKI JUMP 3 oraz w COUNTER STRIKE. Nie było źle, ale do precyzji MX 510 myszki Microsoftu daleko. Ponadto przyciski boczne są

na tyle małe, że podczas dynamicznej strzelaniny można przypadkowo wcisnąć je jednocześnie. Jednak w pracy biurowej ich rozmiar zupełnie nie przeszkadza.

Świetnie prezentuje się czytnik linii papilarnych – góra świeci przyjemnym czerwonym światłem. A jak wygląda praca z czytnikiem? Bardzo prosto!

Po zainstalowaniu oprogramowania integruje się ono z powłoką Windows. Przechodzisz na stronę, na którą chcesz się zalogować, i przykładasz palec do czytnika. Po chwili wyskakuje okno dialogowe. Tam wpisujesz niezbędne dane i od tego momentu nie musisz pamiętać hasła. Przy kolejnych logowaniach wystarczy przyłożyć palec do czytnika – i gotowe! Tak się przyzwyczaiłem do tego sprytnego rozwiązania, że kiedy musiałem oddać myszkę, okazało się, że pamiętanie dziesiątek haseł do Windowsa, poczty, forów internetowych i grup dyskusyjnych to straszna robota. Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader polecam zapalonym internautom, którzy codziennie logują się na wiele stron internetowych.

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader
Czytnik linii papilarnych oraz radiowa myszka bezprzewodowa
Liczba przycisków: 5
Rolka: przesuwanie stron w pionie i poziomie



Flash MX 2004

Nauka obsługi niektórych programów bez odpowiednich podręczników jest zwykłą stratą czasu. Tak jest też z FLASH'em. Jeśli chciałbyś go naprawdę poznać, nie obejdziesz się bez solidnej lektury. Jednak jak wybrać odpowiedni przewodnik?

Zanim pobiegiesz do księgarni po stos makulatury, sięgnij po FLASH MX 2004 OFICJALNY PODRĘCZNIK wydany przez wydawnictwo Helion. W książce znalazły się wszystkie niezbędne informacje o animacjach, grafice oraz tworzeniu obiektów interaktywnych – poparta konkretnymi przykładami, dzięki czemu nauka idzie

łatwiej. Jeśli skorzystasz ze wszystkich porad, na koniec będziesz mógł podziwiać swoje kompletne dzieło – działającą witrynę WWW!

cena: 49,90 zł,
413 str., CD-ROM

Music Maker 2005

Music Maker 2005 Deluxe to kolejny program do tworzenia muzyki ze stajni Magix. Od teraz wszyscy maniacy samplowania, miksowania i masteringu mogą na domowych pecetach dać upust swojej „dźwiękowej” wyobraźni. Deluxe 2005 ma zmieniony interfejs, który można rozszerzać do opcji Expert, uzyskując w ten sposób dostęp do szerszej gamy narzędzi edycyjnych. Na 2 CD znajdziesz nowe biblioteki sampli audio i wideo wysokiej jakości. Pozwolą ci one powiększyć bazę sampli zawartych w wersjach wcześniejszych. Na płytach zgrano hip-hop, nu metal, techno, trance, disco house, 2 steps i inne.

Program zawiera mnóstwo dodatkowych efektów specjalnych do obróbki obrazu, znanych z profesjonalnego oprogramowania i pozwalających przygotować niezłe wideoklipy, które można potem wzbogacać własnym materiałem filmowym.

Music Maker 2005 nastawiony jest jednak przede wszystkim na produkcję dźwiękową. Praca na „time line” jest bardzo wygodna i nieskomplikowana, co docenią nowicjusze. Trójwymiarowe graficzne wizualizacje efektów dźwiękowych pozwolą na wygodne operowanie ich funkcjami i łatwą zmianę ustawień. Equalizer, Revers generator, Compressor, Time Processor to kilka z wielu narzędzi pozwalających na nadawanie odpowiedniej barwy tworzonemu produktowi, których nie powstydziłby się niejeden Musicmaniak.

cena: 155 zł, 3 x CD-ROM
dystrybucja: APN Promise



Ręce przy sobie!

Jeżeli pływałeś kiedyś na jachcie, to doskonale wiesz, że rąk nigdy nie jest za dużo – do zwrotu przez rufę przydałyby się ze trzy! A żeglarsstwo to nie jedyna dziedzina, gdzie cierpi się na brak rąk do pracy. Choćby takie rozmawianie przez telefon. Niby prosta czynność, ale w niesprzyjających warunkach może być mocno uciążliwa. Nie wierzysz? To wyobraź sobie: na dworze minus 10 stopni, zimny wiatr, pada śnieg, na rękach grube rękawice, komórka ukryta gdzieś w kieszeni. Zanim się do niej dogrzebiesz, miną wieki, a wyjmując ją możesz przypadkiem wcisnąć nie ten klawisz – palce w rękawicach nie są zbyt spraw-

ne. W takiej sytuacji na pewno docenisz Bloofofa – bezprzewodową słuchawkę działającą w technologii Bluetooth. Dzięki niej obie ręce zostaną wolne, a to przydaje się nie tylko na mrozie, ale i w domu – telefon nie będzie oznaczał prze-granej w wymagającej ciągłej uwagi grze, np. COUNTER-STRIKE czy WARCRAFT 3.

info:
dystrybucja:
PolTelkom,
www.poltelkom.pl
cena: 250 zł

słuchawka działa tylko z telefonem
wyposażonym w Bluetooth!



www.fooF.pl

WebCam Live! Pro

Werze coraz powszechniejszego i coraz szybszego dostępu do Internetu prawdziwy miłośnik wirtualnego świata powinien zaopatrzyć się w odpowiedniej klasy kamerę internetową. Jeśli poszukujesz takiego urządzonego, zainteresuj się najnowszym produktem Creative Labs – WebCam Live! Pro.

Kamerę wyposażono w szybki port USB 2.0, co znacznie poprawia jej możliwości przekazywania ruchomego obrazu – miłośnicy wideokonferencji, korzystający z szybkich łącz, będą mogli cieszyć się obrazem o rozdzielczości VGA. Również dźwięk nie powinien nikogo rozczarować – w zestawie znalazł się osobny mikrofon. Tak więc mówiąc, nie trzeba będzie np. nachylać się do kamery lub krzyczeć. Umieścić to cudeńko w odpowiednim miejscu pomoże wszechstronna, trzyfunkcyjna podstawka – dzięki niej bez problemu przymocujesz kamerę do panelu LCD lub ustawisz ją na tradycyjnym monitorze.

Jak zawsze, Creative Labs zadbało także o dostarczenie odpowiedniego oprogramowania. Aplikacja WebCam Center pozwoli wykorzystać kamerkę np. do monitorowania pomieszczeń czy też wykrywania ruchu.

Webcam, cena 258 zł



Microsoft cię sprawdzi...

Już wkrótce, zanim pobierzesz ze stron Microsoftu uaktualnienie dla Windows, będziesz musiał udowodnić, że posiadasz legalną wersję systemu! Ciekawe, ile czasu zajmie piratom obejście tego zabezpieczenia...

...i dziury w Windows Media Playerze
Mający zapobiegać piractwu Digital Rights Management wbudowany w Media Playera stał się narzędziem hakerów. W Sieci pojawi-

Microsoft dla graczy

Niedawno ruszyła nowa strona poświęcona grom komputerowym – Windows XP Game Advisor. Wpisując tytuł szukanej gry otrzymasz podstawowe informacje, dostępne zdjęcia, filmiki i patche. Na uwagę zasługuje dobre rozmieszczenie przycisków, co ułatwia znalezienie potrzebnych informacji. Tym, co odróżnia tę stronę od morza innych witryn, jest możliwość przetestowania swojego kompa pod względem zgodności z najnowszymi grami. Wystarczy jedno kliknięcie, by sprawdzić, czy na swoim blaszaku odpalisz WORD OF WARCRAFT, HALF-LIFE 2 i inne najnowsze produkcje. Jako że jest to strona Microsoftu, uruchomisz ją używając... No zgadnij, czego? Wyłącznie Internet Explorera, rzecz jasna :)



Obudowa FOOF

Modna komórka

Obudowy marki Forever

Jak cię widzą, tak cię piszą – to powiedzenie jest nadzwyczaj aktualne również w przypadku telefonu komórkowego, który staje się powoli wizytówką właściciela. Jeśli chciałbyś podkreślić indywidualny charakter swojej komórki, zainteresuj się obudowami marki FOREVER. W najnowszej kolekcji, wprowadzanej na rynek przez firmę PolTelkom (www.poltelkom.pl), znajdziesz duży wybór modeli i wzorów. Trwałość zapewnia specjalny cykl produkcyjny – farba nakładana jest laserowo, a całą obudowę pokry-

wa wysokoutwardzalny lakier z polyskiem.

Obudowy marki Forever przeznaczone są dla niemal wszystkich popularnych modeli telefonów dostępnych na rynku. Tak więc nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem „wdzianka” dla swojej komórki!

dystribucja: PolTelkom
www.poltelkom.pl
cena: 25-50 zł



Co jest grane? N-Gage

Splinter Cell

Przygody Sama Fishera na N-Gage są niczym innym jak konwersją platformówki, która ukazała się na GBA wiele miesięcy temu. Przeniesienie gry ze środowiska 3D do 2D nie jest rzeczą prostą, ale tym razem powiodło się całkiem nieźle. Sam nadal potrafi się skradać, kryć w cieniu, unikać kamer i czujników, zjeżdżać na kablach, chwycić się podwieszonych pod sufitem rur itp. Zachował też większość swojego sprzętu. Fisher posiada granaty, noktowizor i swój nieodłączny pistolet, z którego robi dobry użytek. Gra jest połączeniem strzelaniny i skradanki, przy czym proporcje są takie same jak w wersji na duże konsole. Na N-Gage przeszkadza nieco mały ekranik, niemniej gra jest niezła. Ale na GBA grało mi się przyjemniej.



Pandemonium!

Legendarna trójwymiarowa platformówka sprzed lat została wskrzeszona na N-Gage. Niestety gra bardzo się zestarzała i choć oprawa graficzna idealnie pasuje do możliwości konsolki Nokii, sama zabawa traci już myślką. Brakuje pełnej swobody poruszania się – możesz biec w lewo, w prawo, wspinać się w górę lub spadać w dół. O bieganiu po szerokich przestrzeniach możesz zapomnieć. Nuży również małe urozmaicenie rozgrywki, denerwuje brak muzyki i kiepski dźwięk. Sytuację poprawiają sympatyczni bohaterowie, humor i fabuła. Jeśli ktoś namiętnie grał w PANDEMONIUM wiele lat temu, wersja na N-Gage powinna dostarczyć mu sporo miłych wspomnień. Reszta niech rozejrzy się za innym tytułem na swoją phonsolkę.



Virtua Tennis

Wielki przebój Segi z Dreamcasta trafił właśnie na N-Gage. Niestety, nie jest to już ta sama gra co kiedyś. Piękna grafika 3D została zastąpiona średniej jakości bitmapami i niezbyt wspaniałą animacją. Co prawda trzy tryby gry (Arcade, Exhibition i World Tour) zapewniają sporo zabawy, ale nie jest to niestety zbyt wciągająca rozrywka. Uleciała gdzieś cała magia. Został tytuł do pogrania w poczekalni w przychodni zdrowia. Nieco lepiej jest w trybie Multiplayer, który wykorzystuje standard Bluetooth. Wypada też wspomnieć, że proporcje ekranu konsolki są idealne do gier takich jak tenis. Ale to chyba słaba rekomendacja...



Zmien wygląd komórki

Do wygrania:
3 zestawy

bezprzewodowe F2 z serii
BlueFOOF marki FOOF;
15 obudów FOREVER

Odpowiedz na pytanie:
Telefonia komórkowa
3 generacji nosi nazwę...

A) UMTS B) GPRS

Rozwiązanie prześlij jako SMS
o treści CL.KM.#.#2,
zamiast # podając A lub B;
zamiast #2 wpisz oznaczenie
modelu swojej komórki, np.
dla Nokii 3310 – N3310
(np. CL.KM.B.N3310)

Na odpowiedzi czekamy do końca lutego
Koszt wysłania SMS wynosi 1.22 zł + VAT

Dostępne modele obudów:

Alcatel: OT320, OT535, OT735,

Mitsubishi: M320,

Motorola: C200, C205, C332, C350, C550,
C650, E365, T720, V300, V600,

Nokia: 2100, 2300, 3100, 3200, 3210, 3300,
3310, 3410, 3510, 3650, 3660, 5110, 5140,
5210, 5510, 6100, 6200, 6210, 62220,
6230, 6310, 6510, 6600, 6610, 7200, 7210,
7250, 7600, 8210, 8310, N-GAGE,

Panasonic: 67/68, 87/88, X70, Philips: 530,

Sagem: X2, X5, X5-2, X6, X7,

Samsung: A300, C100, E700, X100, X600,

Siemens: A50, A55, C35, C45, C55, C60, C62,
C65, CX65, M50, M55, M660, ME45, S40,
S55, SL45,

Sony Ericsson: T230, T310, T610, T630, T69,

ly się już specjalnie spreparowane pliki wideo, zarażone trojanami WmvDownloader.a oraz WmvDownloader.b. Po próbie ich obejrzenia komputer zostaje zainfekowany gigantyczną ilością spyware'u, dialerów i wirusów. Przed atakiem nie chroni nawet najnowszy Service Pack 2!

Za 5 lat zmiany na tronie?

Według przewidywań niektórych analityków, dominacja firm Intel oraz Microsoft może się

skończyć już za pięć lat. Już teraz popularne Okna często są zastępowane Linuxem, a procesory AMD oraz Motorola sprzedają się jak ciepłe bułeczki. Twórcy nowinek muszą jednak pamiętać, że dla użytkowników najważniejsze są programy (w tym gry). Ich brak może wykończyć każdą nową technologię.

„Śmieciowo” AMD w sprzedaży

Uwaga kupujący procesory AMD! W Europie pojawiła się gigantyczna liczba (nawet

do 500 tys. sztuk) nie do końca sprawnych układów tejże firmy. Sprytni przestępcy wykradli z fabryk koncernu około miliona uszkodzonych procesorów, przeznaczonych do zniszczenia. Po zmianie oznaczeń układy zostały wysłane – oczywiście jako sprawne – do sprzedaży m.in. w Niemczech oraz Chinach.

Płaski jak... Emperor

Emperor 2 jest kolejnym stacjonarnym odtwarzaczem DVD w rodzinie Manta. Urządzenie radzi sobie aż z 16 różnymi formatami zapisu płyt CD – podeszliśmy do tego ze sporą rezerwą – zazwyczaj „jak coś jest do wszystkiego, to okazuje się do niczego”. Szybko okazało się jednak, że nie mieliśmy racji.

Po podłączeniu odtwarzacza do prądu dolna część przedniego panelu i taca na płyty świecą się na niebiesko. Wygląda to bardzo oryginalnie, choć nie wszystkim musi przypaść do gustu. Na górze obudowy wycięto charakterystyczną płaszczykę, czyli logo firmy Manta. Przezroczysta taca na płyty sprawia wrażenie bardzo delikatnej – trzeba dość ostrożnie wkładać cedecki, żeby jej nie wylać. Z tyłu odtwarzacza znajdują się wejścia do podłączenia telewizora, wzmacniacza oraz głośników kina domowego. Są one dokładnie opisane i nawet kompletny ignorant poradzi sobie bez trudu. Warto dodać, że w komplecie dostajesz wszystkie niezbędne kable oraz pilota z bateriami. Urządzenie wyposażono w wewnętrzną przeglądarkę plików, co znacznie ułatwia odszukanie interesujących cię utworów MP3 czy filmików na płycie. Odtwarzacz bezbłędnie radził sobie z płytami DivX, Xvid, MP3 i zdjęciami. Troszkę oporniej szło mu z przegrywany-

mi DVD, jednak oryginalne nie stanowiły już dla Emperora 2 żadnego problemu. Podczas wielogodzinnych testów nie zauważyliśmy, żeby zacinął płyty bądź zbyt się nagrzewał.

Teraz pora na to, co zainteresowało nas najbardziej. Emperor 2 potrafi czytać popularne w świecie komputerowym DivX i Xvid. Potrafi także do tychże filmów dodać napisy odczytywane z plików txt, i to wraz z polskimi znakami!

Spędziliśmy z Emperorem 2 parę miłych wieczorów, oglądając na przemian filmy, słuchając muzyki i podziwiając zdjęcia z wakacji. Jeśli szukasz uniwersalnego stacjonarnego odtwarzacza, to właśnie go znalazłeś. Biorąc pod uwagę atrakcyjny wygląd, szeroki wachlarz możliwości i umiarkowaną cenę, polecamy Emperora 2 wszystkim średnio zamożnym miłośnikom multimedii.

Emperor 2

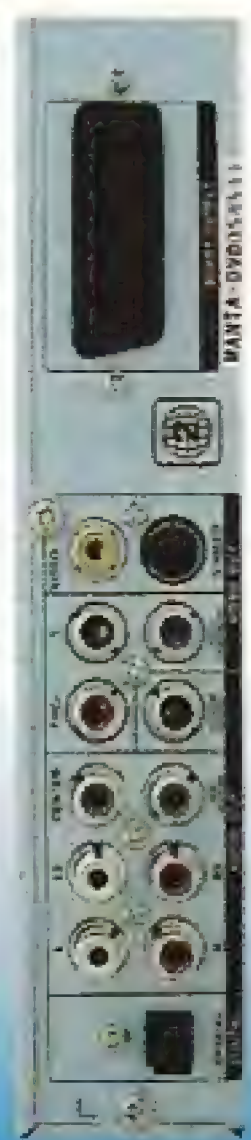
Odtwarzacz CD/DVD/DivX

Obsługiwane formaty: DVD, MPEG4, Xvid, DVD+R, DVD+RW, SVCD, JPG, CD, CD-R, CD-RW, CVD, VCD, CDA, MP3, WMA, Picture CD

Rozpoznaje napisy z plików .txt (DivX)

Brak blokady regionalnej

Cena: 319 złotych



Cyfrówka na słońce oraz na deszcz

Obudowa nowego μ-Mini Digital 500 została wykonana z metalu, dzięki czemu aparat jest odporny na uszkodzenia i warunki atmosferyczne. Producenci twierdzą, że można nim fotografować przy każdej pogodzie. Patrząc na pancerny wygląd μ-Mini Digital 500, trudno się z tym nie zgodzić.

Solidna obudowa jednak trochę waży. „Sympatyczny grubasek” – to pierwsza myśl, jaka przyszła nam do głowy, gdy wzięliśmy go do ręki :)

Aparat może poszczycić się także niezłymi parametrami technicznymi. „Cyfraka” wyposażono w 5-megapikselową matrycę i 4-krotny zoom cyfrowy oraz 3-krotny optyczny. Na uwagę zasługuje aż 20 trybów fotografowania, w tym takie jak: zdjęcie przez szybę, plaża i śnieg czy zachód słońca. Z tyłu aparatu znajduje się duży panel LCD o przekątnej 2.5 cala. Wyświetlany na nim obraz jest bardzo wyraźny. Nie występują żadne opóźnienia w jego wczytywaniu.

μ-Mini Digital 500 działa również jako cyfrowa kamera. Nagrywa sekwencje filmowe w rozdzielczości do 320x240 – nie jest to oszałamiająca jakość, ale powinna wystarczyć do amatorskich zastosowań.

Obsługa, co stanowi już standard w przypadku produktów Olympus, jest łatwa



i przyjemna. Przeliczanie trybów odbywa się za pomocą kółeczka, menu nie przytłacza mnogością opcji.

μ-Mini Digital 500 to ciekawa propozycja dla wszystkich osób, które nie posiadają jeszcze własnego „cyfraka”. Jeśli jednak masz już w domu podobny aparat, dwa razy rozważ ewentualną zmianę – nowy Olympus jest dobry, ale ciężko doszukać się w nim przełomowych rozwiązań. Również jego cena – wiele osób może zniechęcić do zakupu.

Emperor 2

Cyfrowy aparat fotograficzny

Matryca: 5 milionów pikseli

Zoom: 12x (cyfrowy x4, optyczny x3)

Wyświetlacz LCD: 2.5 cala

20 programów tematycznych

Wzmocniona obudowa

Cena: 1619 złotych

Cyfrowa torebka...

Walman, discman, przenośny odtwarzacz MP3, kamera wideo, aparat fotograficzny, komputer Pockat PC... Te wszystkie gadżety coraz częściej zabierasz ze sobą w podróż lub po prostu używasz ich na co dzień. Delikatna elektronika jest

wiec upychana bez litości po kieszeniach kurtki, bluzy lub plecaka. Stop! Pora zrobić z tym porządek...

W ofercie firmy JanSport pojawiła się propozycja skierowana do miłośników elektronicznych gadżetów – specjal-

ne pokrowce służące do bezpiecznego transportu aparatów cyfrowych, odtwarzaczy przenośnych i innych drobiazgów. Minisaszetki są nie tylko praktyczne, ale i eleganckie. Stosowane szarości, ciemna czerwień i zielenie – te kolory pasują do wszystkiego. No i najważniejsze – cenne i delikatne urządzenia są mniej narażone na uszkodzenie!

Etui cyfrowe

Pokrowce dla urządzeń przenośnych, np. na aparat cyfrowy, odtwarzacz CD, MP3, Pocket PC...

Ceny od 69,90 zł

Extra torby mogą być twoje!

Odpowiedz na pytanie: **JANSPOORT ZNANY JEST Z PRODUKCJI...**

A) PLECAKÓW I TOREB B) Klawiatur C) PŁYT CD

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CLJS.# (zamiast # wpisz A, B lub C) pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy do końca lutego.

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT

Firefox 1.1 później...

Kolejna wersja coraz bardziej popularnej przeglądarki Firefox nie zostanie zaprezentowana w marcu. Jeden z twórców aplikacji poinformował, że ilość pracy pozostałej do wykonania jest na tyle duża, że na nową wersję trzeba będzie poczekać dłużej. Jak długo? Tego nie wiadomo dokładnie – wiadomo zaś, że jeszcze w tym roku powinna się pojawić też wersja 2.0.

Płać za pomocą... EasyPay!

PWPW – Technologie Informatyczne, firma-córka Polskiej Wytwórni Papierów Wartościowych, wprowadza na polski rynek swój własny system płatności bezgotówkowych EasyPay. Już w połowie bieżącego roku za pomocą jednej karty z mikroprocesorem będziesz mógł zapłacić za obiad w restauracji, kupić gry w Sieci i sweter z włóczki w ciuchlandzie pod blokiem.

Ba, ów cienki kawałek plastiku wykorzystasz również jako kupon lojalnościowy bądź kartę miejską! Największą zaletą systemu mają być niewielkie koszty jego użytkowania, zarówno po stronie kupującego, jak i sprzedającego. Tym samym terminale płatnicze EasyPay powinny znaleźć się także i w niewielkich

sklepach w małych miastach, którym dotąd nie opłacało się współpracować z Visą czy Mastercardem. Spółka PWPW-TI pracuje również nad wdrożeniem karty SIM EasyPay, umożliwiającej realizowanie transakcji za pomocą telefonu komórkowego.



Zebra z klasą

premiera
10.03

NA EKRANIE



Ten motyw już gdzieś widziałeś. Tyle że zamiast zebry, myślącej, że jest koniem wyścigowym, była świnia z zamiłowaniem do ganiań owiec. Wtedy wszystko się udało, widzowie byli zachwyceni, a prosię w ramach bonusu dostało wycieczkę do miasta. Ciekawe, jaką prowizję dostanie zebra?

Bohaterami filmu „Zebra z klasą” są: dziewczynka Channing Walsh (Hayden Panettiere), która chce zostać dżokejką, oraz mała zebra (Frankie Muiz), która ma kompleksy, bo nie jest koniem. Jak na produkcję rodzinną przystało, musi być happy end, więc zobaczysz pewnie, jak pasia



pokonuje niepokonane dotąd rumaki. Na wyścigach walka na pewno będzie nieczysta, bo chodzi w końcu o pieniądze. Nasi bohaterowie będą musieli uważać na liczne pułapki, złośliwości i szyderstwa ze strony konkurencji zarówno dwunożnej, jak i czterokopytnej.

„Zebra z klasą”, pomimo łatwo przewidywalnej historii, na pewno cię rozbawi. Zadbają o to tacy aktorzy jak Whoopi Goldberg czy Dustin Hoffman. Użycyli oni swoich głosów niektórym postaciom, więc możesz się spodziewać nieziemsko śmiesznych dialogów. Pod warunkiem, że polski dystrybutor nie spaprze dubbingu.

Elektra

Czytelniku, nie ulegaj złudzeniu. To nie jest film o Dodzie Elektrodzie, choć też będziesz miał na co popatrzyć. Po nieudanym występie Kobiety-kota, na ekrany kin trafia ukochana pewnego niewidomego diabła Daredevila – Elektra. Po wydarzeniach znanych z „Daredevila” Elektra Natchios (piękna Jennifer Garner) cudem unika śmierci. Jak na płótną zabójczynię przystało, szybko powraca do formy i otrzymuje kolejne zlecenie. Tym razem celem jest niejaki Mark Miller i jego córka. Od tego momentu fabuła zaczyna się gmatwać. Elektra zamiast zabić Millera, zamierza go bronić. Czemu tak robi? Dowiesz się w kinie.



Film „Elektra” jest dobrze zrobiony, a liczne sceny walki i skąpe odzienie pań nie pozwala męskiej części widowni się nudzić. Zastanawiam się tylko, czy to nie będą jedyne walory tego filmu. W przypadku „Kobiety-kota” efekt był wyjątkowo kiepski, nie pomogła nawet

mocno roznegliżowana Halle Berry. Wierzę jednak, że reżyser Rob Bowman, mający na swym koncie seriale „Z Archiwum X” i „MacGyver”, nie zawiedzie.



premiera
18.02

Wersja ostateczna

Ciekawy, choć troszkę przynębiający film science-fiction. Obraz z rodzaju tych, po obejrzeniu których chce się walić kilkukrotnie z baranka w ścianę. Walenia jednak nie polecamy – w najlepszym przypadku zyskasz guza, a w najgorszym – postmodernistyczną, krzykliwe czerwona plamę na ścianie.

Akcja „Wersji ostatecznej” toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to każdy może wszczepić sobie w mózg niewielki chip rejestrujący przebieg życia. Po śmierci ów chip jest wyjmowany i trafia do montażysty, który na podstawie zapisanych informacji przygotowuje krótki filmik pogrzebowy, przedstawiający zmarłego w możliwie

korzystnym świetle. Główny bohater (świetnie zagrany przez starzejącego się Robina Williamsa) należy do najlepszych montażystów na świecie. Pewnego dnia, składając przeszłość wysoko postawionej szychy, trafia na ślad smutnych wydarzeń ze swojej przeszłości.

„Wersja ostateczna” otwiera bardzo dobry rok dla kina science-fiction. Jego kulminacją będzie zapewne „Wojna światów” Stevena Spielberga, choć niektórzy chcą sobie wymasować galki oczne „Zemstą Sithów” George’a Lucasa. Dla miłośników twórczości ministra Pola pozostaje ekraniizacja „Autostopem po galaktyce”.



premiera
25.02



Premiery

• **Aviator** – jeden z oskarowych pewniaków. Leonardo DiCaprio gra w nim Howarda Hughesa, producenta filmowego z lat 20. minionego wieku, którego burzliwe życie wystarczyłoby na 10 pełnometrażowych filmów. Premiera: 18 lutego

• **Pila** – gościu budzi się przykuty do rury w rozpadającej się piwnicy. Naprzeciwko widzi drugiego takiego samego desperata. Po między nimi leży ciało... Premiera: 18 lutego

• **Constantine** – okultysta (Keanu Reeves) pomaga uroczej policjantce w śledztwie. Razem trafiają w sam środek wojny między aniołami a demonami. Mocne, męskie kino na podstawie kultowego komiksu „Hellblazer”. Premiera: 11 marca

• **The Interpreter** – młoda tłumaczka podsłuchuje rozmowę mordercy planującego zabić wpływowego afrykańskiego polityka. Jego życie zależy teraz tylko od niej...

Fantasy: reaktywacja

Otrzymałmy setki, setki, setki (to nie przesada!) listów dotyczących FANTASY. Pytaliście, dlaczego już tego magazynu nie wydajemy. Otóż chciałbym wszystkich powiadomić (FANFARY!!!), że FANTASY ponownie ukaże się w pierwszej połowie kwietnia. O dokładnym terminie oraz o tym, co znajdziecie w środku, poinformujemy baaaardzo dokładnie w następnym numerze CLUCKA! Już się bójcie!

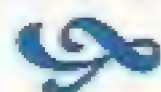
Trzeba być twardym, a nie miętym

Tak jakoś coś mnie natchnęło i postanowiłem napisać do was maila... Nie kupuję już od dłuższego czasu czasopism o tematyce komputerowej. Od tego mam Internet, żeby czerpać z niego wiedzę. Zakupiłem CLUCKA!, ponieważ dowiedziałem się od znajomego, że znajduje się tam artykuł o WORLD OF WARCRAFT, którym interesuję się od mniej więcej 4 lat. Przechodziłem z dziewczyną obok jednego z kiosków i kupiłem CLUCKA! Po chwili wczytywania się w recenzję, czy jak tam autor woli „pierwsze wrażenia”, pismo wypadło mi z rąk na śnieg. Było całe mokre, więc włożyłem je do plecaka i poszedłem dalej. Zapomniałem o CLUCKU!, a następnego dnia był w okropnym stanie i obawiałem się, czy będę mógł dokończyć lekturę. Zabrałem więc go do szkoły, gdzie posłużył mi jako podkładka pod tylek na ławce pokrytej śniegiem. Przyszedłem do domu i byłem pod wrażeniem wytrzymałości (i nadal jestem) waszego czasopisma! To, co przeszedł CLUCK!, było okrutne – niewiele gazet może pochwalić się taką jakością papieru. Z tego miejsca chciałbym pogratulować odpowiedniego papieru. Widać, że przewidzieliście wiele okoliczności i stanów atmosferycznych, w jakich może się znajdować wasze czasopismo. A sam artykuł wyszedł całkiem niezły...

AJo

Hmmm... Co by tu jeszcze zaproponować? CLUCK! jako kamizelka kuloodporna (ubiór w sam raz do Iraku. Wyposażmy naszych żołnierzy

w CLUCKA!)? CLUCK! w charakterze nart wodnych lub rakiet śnieżnych (do każdej stopy przyczepiasz egzemplarz)? CLUCK! jako materiał do budowy zapór przeciwpowodziowych (zatrzymałby tsunami-mil)? Czekamy na dalsze propozycje!



Half-Life 2

W numerze 02/2005 zacytowaliśmy kilka listów zarzucających nam, iż nie dodaliśmy do wydania specjalnego CLUCKA! pełnej wersji HALF-LIFE 2. Oto, co do powiedzenia na ten temat mają ci z naszych czytelników, którzy potrafili myśleć – Randall.

W styczniowym CLUCKU! przeczytałem żenujące listy w sprawie HALF-LIFE 2. I doszedłem do wniosku, że albo ja mam szczęście i nie mam niedorozwiniętych kolegów, albo ktoś sobie z was jaja robi.

Drakul

Ostatnio, gdy czytałem listy czytelników z CLUCKA! 02/2005, o mało co nie wyrobiłem ze śmiechu. Jacy ludzie potrafili być głupi! Jak można myśleć, że zamieścicie (cytuje Randalla) „program zajmujący 5 płyt CD i kosztujący około 139 złotych na jednej płycie CD w piśmie kosztującym 8,50!”. To nienormalne!

Barney

Nie będę wam mówił, że jesteście najlepsi, bo to już wiecie. Piszę w sprawie pełnej wersji HL2.

Na pewno wiele „parapetów” myślało, że dodacie do pisma właśnie HL2. Napiszcie mi, jaki jest dotychczasowy rekord takich debilnych listów.

Jarek

Jak czytam listy tych frajerów, co to ostatnio myśleli, że znajdą w gazecie za 8.50 pełną wersję gry HALF-LIFE 2, to normalnie ciarki mnie przechodzą. Jak można być tak tępym. Każdy, kto zna się trochę na grach, nie napisałby takich listów (chyba że dziecko z wodogłowiem :). A panienki są SSSUUUPER i każdy zdrowy facet (100% kolo) uwielbia patrzeć na (pó!)nagie panie. Oby tych pań było coraz więcej na łamach waszej gazety!

DeathAngel

Napisałam, bo mnie szlag trafił z powodu głupoty niektórych czytelników. Najpierw ta laska od mamy dziennikarki, potem kmioty od HALF-LIFE 2. Rany, czy wy nie myślicie? No przecież to logiczne, że do gazety nikt nie da pełnej wersji takich nowości jak HALF-LIFE 2 lub THE SIMS 2! Normalnie ja redakcji współczuję. I dziękuję wam za tego mięśniaka (chodzi o portret Clickersa na sterydach – Randall). Nareszcie pomyśleliście o dziewczynach!

Lin2

Zadziwiły mnie w ostatnim numerze listy osób, które uważały się za oszukane, dlatego że w wydaniu specjalnym CLUCKA! nie było pełnej wersji gry HALF-LIFE 2. Ci ludzie nie dość, że są głupcami (bo sami są winni, a oskarżają kogoś innego), to na dodatek nie potrafili czytać! Zaraz pod tytułem przecież jest opisana zawartość krążka. No cóż, jak to się mówi: są ludzie i taborety.

Remek

O Boże mój Ty kochany! Skąd się, ja się pytam (pisownia specjalna!), biorą takie matoly? Czy niektórzy ludzie nie mają oleju w głowach? Mają do was pretensje, że nie daliście pełnej wersji HALF-LIFE 2? O mamo... Normalnie ręce mi opadają i nie chce mi się dalej pisać... Ale napiszę! Najgorsze jest to, że to już nie pierwszy raz taka

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



- Dzień dobry, czy zastałem Jolkę?
- Liga radzi, liga radzi, liga nigdy cię nie zdradzi!
- Ale o czym Pan mówi?
- A Pan?
- Ja się pytam, czy zastałem Jolkę...
- A ja wałę cytaty z „Seksmsji”!
- Po diabła?
- Nie wiem, Pan zaczął.
- Z tą Jolką? Na poważnie pytałem!
- To powinien Pan wiedzieć, że Jolka oślubła się z prezydentem Polski.
- No nieee! Ale jazda!!! Poważnie?

„Antyczny telefon na redakcji”

„akcja protestacyjna” powstała... Chyba każdy czytelnik CLUCKA! pamięta małą dziewczynkę, która straszyla was mamą-dziennikarką za to, że nie daliście pełnej wersji THE SIMS 2 :). Ech, szkoda gadać... Ludzie! Troszkę więcej pomysłu! To nie boli! Serio!

Mikut



Internet rządzi

Jako niedoświadczony komputerowiec masowo kupowałem piraty (no, nie masowo, ale w większości) i beztrzesko sobie w nie grałem. W końcu odmieniło mnie pewne zdarzenie. Mianowicie zaliczyłem wirusika. Naprawiłem kompa i zacząłem kupować oryginały, co mnie trochę odcędzalo od kasy. No i nadeszła ta chwila – załączyli mi Internet. Prawie natychmiast odkryłem takie genialne miejsca jak sklepy internetowe. Można tam znaleźć całkiem nowe gry po o wiele niższych cenach niż w normalnym sklepie. Tak oto skończył się mój niedosyt gier.

Macieju

Święta prawda! Ja kolekcjonuję filmy DVD i zaopatruję się niemal wyłącznie w polskich oraz zagranicznych sklepach internetowych. W Empiku lub Media Markcie kupuję w zasadzie tylko wtedy, kiedy są tam ostre przeceny lub promocje. Efekt jest taki, że filmy, kosztujące w Empiku kilkadziesiąt do stu złotych, zwykle mogę kupić za jedną drugą lub jedną trzecią tej sumy. Tak to już jest, że kto chce oszczędzić, musi się trochę pokreślić :). A jak ktoś wchodzi do pierwszego z brzegu sklepu i kupuje nie patrząc na cenę, to potem narzeka, jakież to wszystko jest



Oto firmowy parking. Tutaj parkują sympatyczne blondynki z Bravo Girl...

Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Czł. Działu Gier oraz General Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (Correc'ia), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Janowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Galecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młod

awski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

CLUCK!, skr. pocztowa 333,

04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1,

04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (Kierownik Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków
Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami za-

strzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

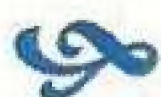
ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl,
www.click.pl



drogie i zaczyna wychwalać piractwo. Tymczasem zarówno w przypadku gier, jak i filmów można połączyć uczciwość z ograniczeniem kosztów do minimum.

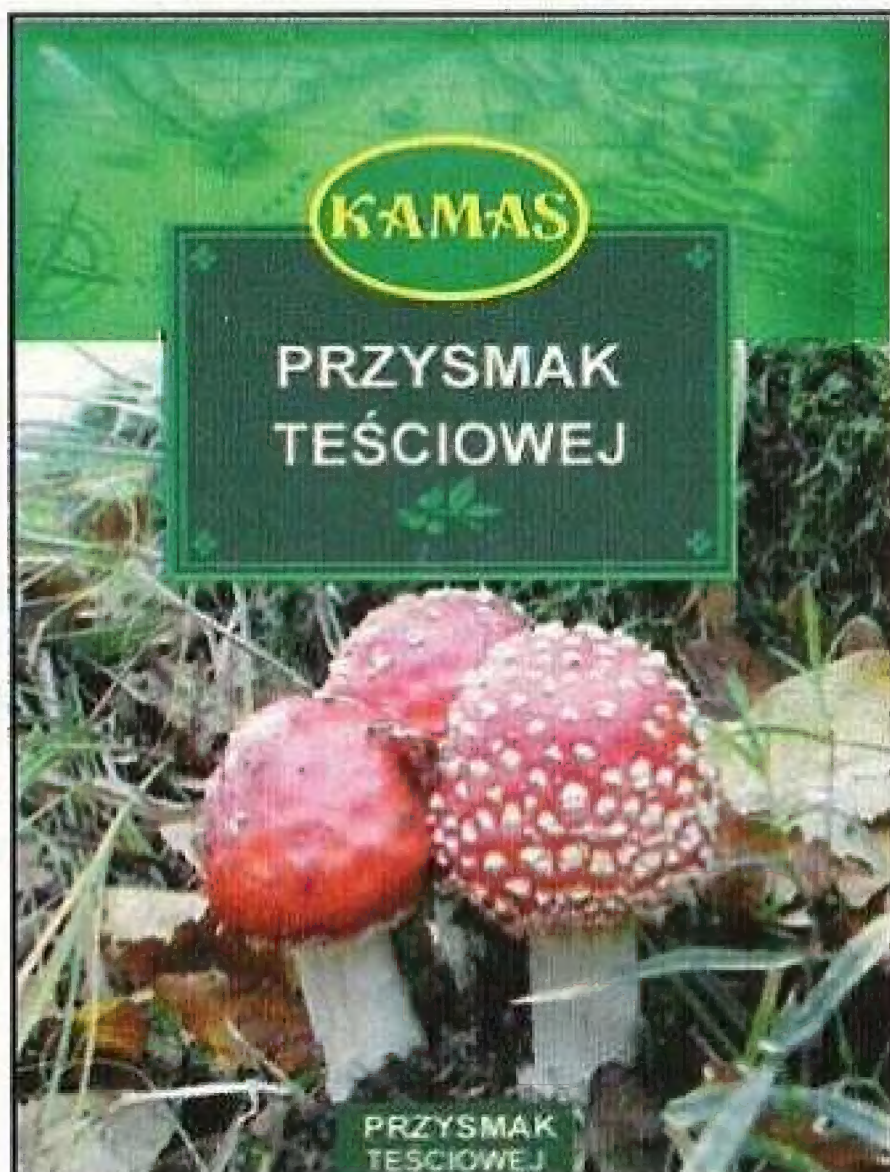


Jak podcierać tyłek?

W „CD-A” często poruszany jest temat szkodliwości kartek z pisma dla pupy. Postanowiłem sprawdzić to na kartkach z CLUCKA! i „CD-A”. Żeby nie marnować żadnej strony z jakże ważnymi informacjami, wykorzystałem do tego reklamy (których zresztą jest za dużo!). Usiadłem na sedesie, zmiąłem obie wyrwane wcześniej strony z obu pism i czekałem (wiadomo na co). Gdy już to zrobiłem, wykonałem czynność, którą po owym zabiegu robi każdy normalny człowiek – tyle że owymi kartkami. Było to faktycznie mało komfortowe, a wręcz bolesne!!! Poza tym po wrzuceniu zużytych kartek do sedesu i spuszczeniu wody zobaczyłem, że te kartki nie chciały przedostać się do rury odprowadzającej nieczystości. Naraziło mnie to na niewygodne pytania mamy, która korzystała z ubikacji po mnie. Żądam, żebyście zmienili papier, na którym drukowane jest pismo.

Gargamelpupa

Cóż, rozumiem, że gwoździe wbijasz aparatem fotograficznym, w mikrofalówce suszysz skarpetki (nie ma się co śmiać, znam gościa, który suszył kiedyś w mikro dzinsy :) – Frogger!), a do zlewu sikasz każdego ranka. Wyjawię ci pewną wielką tajemnicę: do podcierania tyłka służą nie gazety, lecz zawieszona na gwoździu szmata! Po tygodniu używania przez rodzinę szmatę się pierze i wykorzystuje przez następny tydzień. Raz na rok można kupić nową szmatę...



Nie odpowiadacie!

Fajne robicie pismo, szkoda tylko, że nie odpowiadacie na maile. Wysłałem do was ich już kilka i na żaden nie otrzymałem odpowiedzi.

BloodyRaynor

Do redakcji przychodzą codziennie góry listów. A Randall jest tylko jeden i musiałby spędzać cały dzień na ich czytaniu oraz odpowiadaniu. Owszem, czasami stara się pomóc czytelnikom mającym konkretne problemy, ale niestety nie ma możliwości odpowiadania na każdy list, a tym bardziej na wdawanie się w dyskusje oraz polemiki. Niemniej możecie

być pewni, że każdy list przychodzący do redakcji jest przeze mnie czytany (aha, chyba za pomocą klawisza Delete – Frogger!).



Szkodliwe gry

W numerze 2/2005 miałem okazję przeczytać ciekawy artykuł o debacie wyświetlanej przez TVP2, dotyczącej gier komputerowych. Sam zresztą te idiotyzmy oglądałem. Nie ma co się spodziewać, że zobaczymy kiedykolwiek poważny program na ten temat. Przecież te bzdury z pewnością żadnego gracza nie powstrzymają od grania chociażby w MAN-HUNTA. Sądzę, że debilne argumenty, jakie padają w tego typu programach, mają przekonać raczej rodziców, że gry są be. Bo większość rodziców, niestety, z grami ma tyle wspólnego, co paradujący przed kamerą „eksperci”. Jeśli nie przekonają naszych rodziców, to przynajmniej powodują, że zaczynają oni na gry spoglądać podejrzliwie. Gdyby moja mama lub ojciec oglądali te bzdury, z pewnością zawołaliby mnie (sprzed komputera, oczywiście) przed telewizor, abym posłuchał sobie, czym grozi granie. A przecież gry są tylko dobrą zabawą, rozrywką. Już prędzej można ogłupieć od szkoły.

Spekkio

Otóż problem w tym, że życie w ogóle jest szkodliwe :) Ciągłe różni eksperci nam powtarzają: nie jedz tego i tamtego, bo cholesterol, zawały, rak. Nie rozmawiaj przez komórkę, nie mieszkać w betonowych blokach, nie siedź przed komputerem itp. Część z tych ostrzeżeń ma racjonalne uzasadnienie, ale nic na to nie poradzimy. Natomiast na pewne aspekty życia możemy wpływać. Oczy-

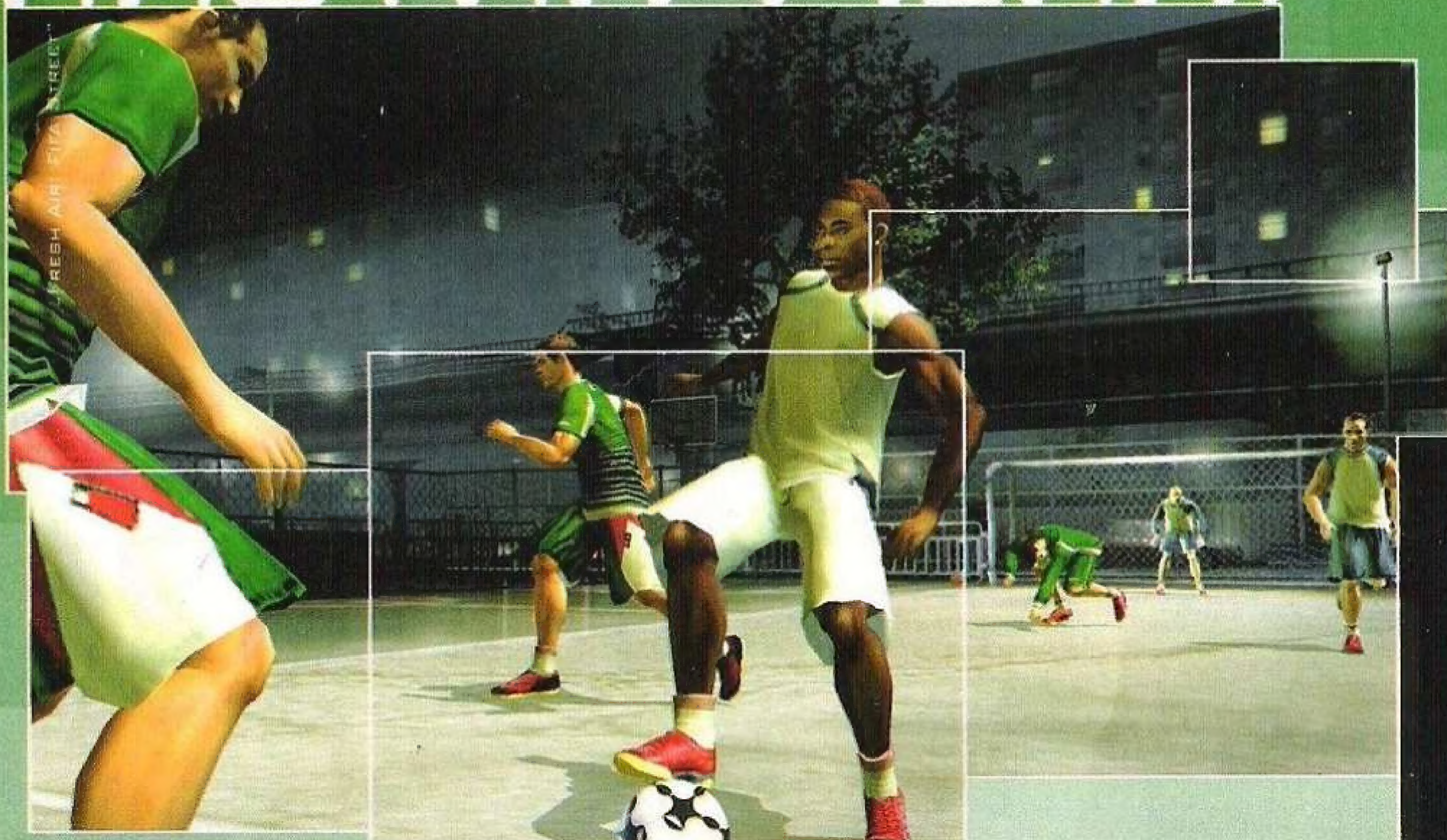
wiście, że zdrowiej jest jeździć na rowerze lub pójść na basen, niż warować przed monitorem. Ale czy przypadkiem o szkodliwości gier nie mówią bardzo często ludzie, którzy pół życia spędzają, oglądając „Klan”, „Plebanię”, „M jak Miłość”, „Złotopolskich” i inne MEAGACRAPY, na widok których każdy normalny człowiek dostaje mdłości?

I na koniec jeszcze jedna niespodzianka. W tym wspaniałym programie TV miał wziąć udział jeden z naszych redakcyjnych kolegów (a więc osoba znająca się na grach). Niestety, widąc jego występ był nie po myśli prowadzącego show pana Pospieszalskiego – nasz człowiek co prawda był w studiu, ale nie został dopuszczony do głosu – mimo iż wcześniej został tam zaproszony jako jeden z ekspertów. Komentarz sobie odpuścimy, bo nie wolno nam publikować niecenzuralnych słów...



ZOBACZ, JAK BECKHAM, RONALDO ORAZ ZIDANE WALCZĄ NA BRUDNYCH MIEJSKICH ULICZKACH I ZAŚMIECONYCH PODWÓRKACH. ZOSTAŃ JEDNYM Z NICH! „FRESH AIR: FIFA STREET” TO ZABAWA BEZ ZBĘDNYCH DODATKÓW. CHCESZ POZNAĆ TAJNIKI TEJ GRY? WŁĄCZ HYPERA W MARCU – DAJ SIĘ ROZERWAĆ! HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

KRÓTKA PIŁKA!



HYPER

HEARTS OF IRON 2

Podczas gry naciśnij klawisz „F12”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **manpower** – Nieśmiertelność
- **energy** – Dodatkowa energia
- **metal** – Dodatkowy metal
- **rubber** – Dodatkowa guma
- **money** – Dodatkowe pieniądze
- **oil** – Dodatkowy olej
- **supplies** – Dodatkowe zaopatrzenie
- **transports** – Dodatkowe transporty
- **escorts** – Dodatkowy konwój
- **robespierre** – Dowolna reforma staje się pożądana
- **dissent** – Wywołanie buntu
- **nuke** – Bomba nuklearna
- **novar** – Brak wojny
- **norevolts** – Brak rebeliantów
- **nolimit** – Brak limitu żołnierzy
- **nofog** – Brak mgły
- **fullcontrol** – Pełna kontrola
- **difrules** – Zmiana umiejętności komputera
- **showid** – Identyfikacja prowincji
- **showxy** – Wyświetlenie współrzędnych



PUNISHER

Aby odblokować wybrany cheat w specjalnym menu, zdobądź złoty medal na wskazanym poziomie. Uwaga! Używając kodów, pozbawiasz się możliwości dokonywania jakichkolwiek postępów w grze.

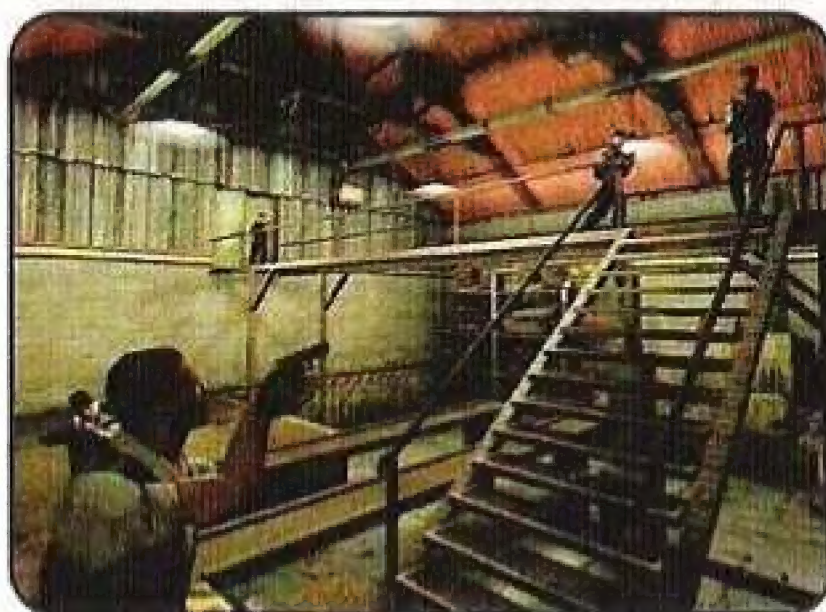
- **All levels** – Nieśmiertelność
- **Ryker's Island** – Jeden strzał zabija
- **Pier 74 Revisited** – Nieograniczona liczba amunicji
- **Lucky's Bar level** – Szalone zgony
- **Takagi Building** – Nieograniczona rzeźnia
- **Stark Towers** – Brak przetładowywania

SHADE: WRATH OF ANGELS

Aby otworzyć okienko konsoli, podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Ctrl” + „Alt” + „F3”. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów – koniecznie małymi literami.

- **dcheat 1** – Nieśmiertelność jako demon
- **dcheat 0** – Śmiertelność jako demon
- **iamtrax** – Wszystkie bronie
- **iamzozo** – Dodatkowa amunicja
- **iamartie** – Uzbrojenie dla magicznego miecza

- **iamjabba** – Ustawienie magicznego paska na maksimum
- **more iamander** – Dziwne wypowiedzi demonów
- **liliput** – Mali przeciwnicy



GORKY 02

Podczas gry skorzystaj z podręcznego komputera i naciśnij jednocześnie klawisze „G” + „O”. Teraz w specjalnym menu wpisz jeden z poniższych kodów.

- **3815** – Nieśmiertelność
- **8700** – Wszystkie bronie
- **7018** – Wszystkie gadzety
- **8249** – Nieskończona liczba amunicji
- **6467** – Automatyczne hakowanie
- **7663** – Zwiększona siła pocisków
- **6422** – Zwiększona odporność
- **4394** – Idealna celność
- **0132** – Podwójne apteczki
- **1554** – Przeciwnicy są głusi
- **2733** – Przeciwnicy są ślepi
- **8745** – Regeneracja
- **0926** – Ciche poruszanie się



MALL TYCOON 2

Podczas gry przytrzymaj klawisz „Ctrl” i wpisz jeden z poniższych kodów.

- **hdicase** – Dodatkowe 100 000 na koncie
- **hdirate** – Zwiększenie oceny deptaka o 100 punktów
- **hditech** – Zakończenie aktualnych badań
- **hdilore** – Zakończenie wszystkich badań technologicznych
- **hdidizy** – Zmiana widoku

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Na ekranie, na którym widnieje napis „Press Enter”, wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga! Kody działają tylko w trybie Single-player.

- **regmebaby** – 20000 na start w trybie kariery
- **opendoors** – Odblokowanie dzielnic
- **ordermybaby** – Odblokowanie wszystkich samochodów
- **gimmevisual1** – Odblokowanie wszystkich wizualnych ulepszeń poziomu pierwszego
- **gimmevisual2** – Odblokowanie wszystkich wizualnych ulepszeń poziomu drugiego
- **needperformance1** – Odblokowanie wszystkich części poziomu pierwszego
- **needperformance2** – Odblokowanie wszystkich części poziomu drugiego
- **goforoldspice** – Odblokowanie naklejek Old Spice
- **needmybestbuy** – Odblokowanie naklejek Best Buy
- **gotmycingular** – Odblokowanie naklejek Cingular Sponsor
- **gottahavebk** – Odblokowanie naklejek Burger King
- **gottaedge** – Odblokowanie naklejek Edge Sponsor
- **davidchoeart** – Odblokowanie naklejek
- **wannacapon** – Odblokowanie naklejek
- **gimmechingy** – Odblokowanie naklejek
- **tunejapantuning** – Odblokowanie naklejek
- **yodogg** – Snoop Dogg Special



Odblokowanie części:

- **Maski** – Wygraj 4 razy Outrun na 2 poziomie
- **Silnik, przekładnia lub opony** – Wygraj 3 razy Outrun na 3 poziomie
- **Felgi** – Wygraj 6 razy Outrun na 3 poziomie
- **Spojlery** – Wygraj 4 razy Outrun na 4 poziomie
- **Naklejki** – Wygraj 6 razy Outrun na 4 poziomie
- **ECU, turbo lub hamulce** – Wygraj 9 razy Outrun na 4 poziomie
- **NOS, waga lub zawieszenie** – Wygraj 6 razy Outrun na 5 poziomie
- **Zestaw do karoserii** – Wygraj 11 razy Outrun na 5 poziomie

Odblokowanie okładek magazynów:

- **Auto Motor** – Wygraj 20 razy na 5 poziomie

- **AutoMaxx** – Wygraj 16 razy na 4 poziomie
- **Car Audio and Electronics** – Wygraj 6 razy na 3 poziomie
- **Chrome und Flamen** – Wygraj 27 razy na 4 poziomie
- **Elaborare** – Wygraj 3 razy na 4 poziomie
- **GTI** – Wygraj 11 razy na 3 poziomie
- **GTI** – Wygraj 16 razy na 5 poziomie
- **Hot 4's** – Wygraj 18 razy na 3 poziomie
- **Import Tuner** – Wygraj 4 razy na 5 poziomie
- **Maxi Tuning** – Wygraj 7 razy na 4 poziomie
- **Power** – Wygraj 32 razy na 5 poziomie
- **Spoiler** – Wygraj 11 razy na 4 poziomie
- **Sports Compact Car** – Wygraj 8 razy na 2 poziomie
- **Street Car** – Wygraj 2 razy na 3 poziomie
- **Street Car** – Wygraj 9 razy na 5 poziomie
- **Street Tuner** – Wygraj 34 razy na 5 poziomie
- **Stuff** – Wygraj 20 razy na 4 poziomie
- **Super Street** – Wygraj 28 razy na 5 poziomie
- **Swiss Tuner** – Wygraj 25 razy na 5 poziomie
- **Turbo** – Wygraj 4 razy na 2 poziomie



WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Podczas gry naciśnij klawisz „F8”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **if i were a rich man** – Dodatkowe pieniądze
- **show me the mana** – Dodatkowe 20 do many
- **just for grant** – Zmiana wszystkich jednostek w czołgi
- **i am lazy** – Zdobyć wszystkie miasta
- **burn baby burn** – Zniszczenie wszystkich miast
- **purple heart** – Medal dla wszystkich jednostek
- **there can be only one** – Wybrany bohater dostaje 100 doświadczenia
- **run spot run** – Jednostki dostają 99 ruchów
- **but now i can see** – Odkrycie całej mapy
- **hiho hiho** – Ustawienie czasu produkcji w miastach na 1
- **king of the castle** – Wszystkie miasta przekształcają się w cytadele
- **dragon rush** – Wszystkie jednostki stają się smokami
- **not easy being green** – Zmiana koloru wody na zielony
- **name that tune** – Zmiana podkładu muzycznego
- **lord of the mana** – Wszystkie miasta bez many dostają 1 na kolejkę

Laureaci konkursów CLICK! 12/2004

• **TOP 13: CL.12/2004** – Tomasz Łodygowski z Włocławka

• **Podkładki pod mysz:** Igor Roguszewski z miejscowości Człopa, Aneta Bober z Lubartowa, Marek Duda z Piekara Śląskich, Wojciech Książek z Wałbrzycha, Mikołaj Rzepa z Poznania

• **Alone in the Dark:** Grzegorz Kozłowski z Sosnowca, Przemysław Snuży z Piotrkowa Trybunalskiego, Krzysztof Srukacz z Filipowa, Leon Buganik z Pili, Sylwester Rak ze Świdnika, Paweł Grochowina z Poczesnej, Krzysztof Stręk z Bielska, Szymon Piotrowski z Poznania, Wojciech Woda z Kędzierzyna Koźle, Konrad Paluch z Krakowa

• **Resident Evil - DVD:** Rafał Marcinkowski z Otwocka, Marcin Krajnik z Bydgoszczy, Paweł Borkiewicz z Firleja, Kamil Antkiewicz z Łomży, Jacek Jaworski z Otwocka, Marcin Ołdakowski ze Świdnika, Ewa Wojtas z Warszawy, Leszek Chmielewski z Sosnowca, Tomasz Romańczuk z Nieroszowa, Dorota Tłalka z miejscowości Radziechowy

• **Resident Evil - CD:** Łukasz Nitkowski z Końskich, Wojciech Gilowski z Gliwic, Maciej Mutwil z Sosnowca, Jakub Kopeć z Warszawy, Rafał Góral z Gdańska, Maciej Łabędzki z Wrocławia, Mirosław Dudzik z Wieliczki, Konrad Jasiński z Myszkowa, Waldemar Woch z Katowic, Marian Bober z Lubartowa

Nie top Marzanny - zatop się w grze!



Port Royale 2 (PL) Big Mutha Truckers (PL) Syberia (PL)



Victoria + Dwa Trony: Wojna Roz + Korona Polnocy (PL) Half Life 2 Tony Hawk's Underground (PL) Zoo Tycoon 2



Call of Duty Deluxe (PL) Half Life Battlestar Pacific Fighters (PL) UEFA Champions League 2004 - 2005



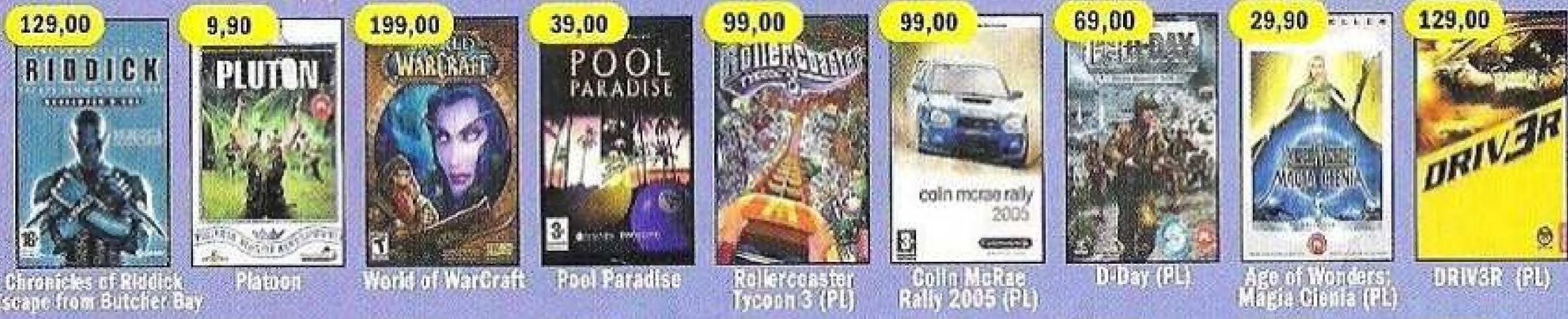
Hearts of Iron 2 (PL) Sims 2 (PL) Rome: Total War (PL) Medal of Honor Allied Assault Battlefield 1942 Classic



Prince of Persia: Warrior Within (PL) Future Cop L.A.P.D. Men of Valor (PL) Xpand Rally Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL) (DVD)



Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL) Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) Gothic: Noc Kruka (PL) Hard Truck 18 Wheels of Steel Need for Speed: Underground 2



Riddick: Escape from Butcher Bay Platoon World of Warcraft Pool Paradise Rollercoaster Tycoon 3 (PL)



Colin McRae Rally 2005 (PL) D-Day (PL) Age of Wonders: Magia Cienia (PL) Doom III (wersja angielska 199,0) Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

nowości, zadzwon, zapytaj



Ortografia Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii. Jak! Jedynaczka wydawnictwa. 400 zadań w pięciu działach.

dźwięki, filmy, dźwięki...



Magix Hip Hop Maker Ułomna rewolucja na twój komputer. Twój pierwszy krok do kariery! Magix Techno Maker Maszyna technologicznej Twojej muzyki. Twój pierwszy krok do kariery! Magix Music Maker 2003 Potężny i nowoczesny, stworzony przez profesjonalistów. Twój pierwszy krok do kariery!

kierownice i pady PC



Saitek P120
cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”
dwa cyfrowe spusty
dodatkowy mini-kontroler
ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”
49,00

Saitek P880
sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”
dwa analogowe gałki
ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”
programowalny przycisk „shift”
dwa cyfrowe spusty
119,00

Kierownica Saitek R220
cztery standardowe cyfrowe przyciski
dwa cyfrowe „wielosłki”
podwójny gaz i hamulca
możliwość wyboru sposobu montażu
169,00

Air Strike 3D	19,90	Football Manager 2005 (PL)	99,00
Battlefield 1942	39,90	Gry Karplane 1	25,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90	Gry Karplane 2	25,00
Battlefield Vietnam	129,00	Hard Truck	59,00
Battle Mages (PL)	59,00	18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00	Harry Potter Komenda Tajemnic	119,00
Blitzkrieg (PL)	49,90	Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Bowling (kregle)	19,90	Heroes of Might	79,00
Breed	79,00	Magia III Gold (PL)	19,90
Call of Duty Deluxe Edition (PL)	99,00	Hidden & Dangerous 2	79,00
Call of Duty (PL)	69,00	Homeworld 2	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Championship Manager 5	149,00	Jazz Jack Rabbit	29,90
Chessmaster 10	139,00	Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90	Kangurek Kao 2	29,00
D-Day (PL)	69,00	Kapitan Pazur (PL)	29,90
Dungeon Siege (PL)	49,90	Lemony Snicket: Seria niefortunnnych zdarzeń (PL)	69,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00	Lionheart	49,00
Diablo II + Diablo II	99,00	Madden NFL 99	19,90
Pan Złazszenia (PL)	79,00	Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Dino Crisis	99,00	Men of Valor (PL)	129,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90	Medieval Lords (PL)	69,00
Emergency 2 (PL)	29,90	Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Etherlords II (PL)	19,90	Modi i Nanna	9,90
Europa Universalis	59,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Fair Strike (PL)	69,00	Morty 2 (PL)	49,00
FIFA 2002 Classic	39,90	Need for Speed Underground 2	139,00
Greyhawk: Światy Północnego Zła (PL)	99,00		

Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00	Sims 4 (PL)	39,90
NHL 2005	139,00	Soldier of Fortune II Gold	69,00
Nuclear Strike	19,90	Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Podkój Rzymu (PL)	59,00	Taxi Driver	27,90
Podkój Rzymu (PL)	49,00	Tom Raider	79,00
Post Mortem (PL)	74,90	The Angel of Darkness	79,00
Pinkie i gry zrecenzowane	25,00	TOCA 2	99,00
Piraci z Karalbow (PL)	49,00	True Crime	159,00
Prince of Persia: Płaski czas (PL)	49,90	Warcraft	49,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90	Złota Edycja Warcraft III	99,00
Rainbow Six: Athena Sword (PL)	39,90	z Frozen Throne	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00	Vietcong (Purple Haze)	79,00
Real dVd/CD	42,90		
Real Schizm	59,00		
Return to Castle Wolfenstein	59,00		
Runaway a Road to Adventure	39,00		
Sasiedzi z Piasku Rodem (1+2) (PL)	59,00		
Second Sight	99,00		
Setters IV (PL)	53,90		
Schizm II: Kameleon	49,00		
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90		
Sims Balanga (PL)	59,00		
Sims Double Deluxe (PL)	134,90		
Sims zwiastki (PL)	74,90		
Sims Gwiazda	79,00		
Sims wakacje (PL)	59,00		
Sims Deluxe (PL)	79,00		

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	FAKSJ: (071) 3537010	PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	BIURO HANDLOWE EXE, ul. Kilińska 8, 54-152 Wrocław.
--	--------------------------------	--	--	--

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



PRAWDZIWY WŁADCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN



5 ODSŁONA

JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ KULTOWYCH
STRATEGII WSZECH CZASÓW!

W sprzedaży
od 3 marca 2005!

THE SETTLERS DZIEDZICTWO KRÓLÓW



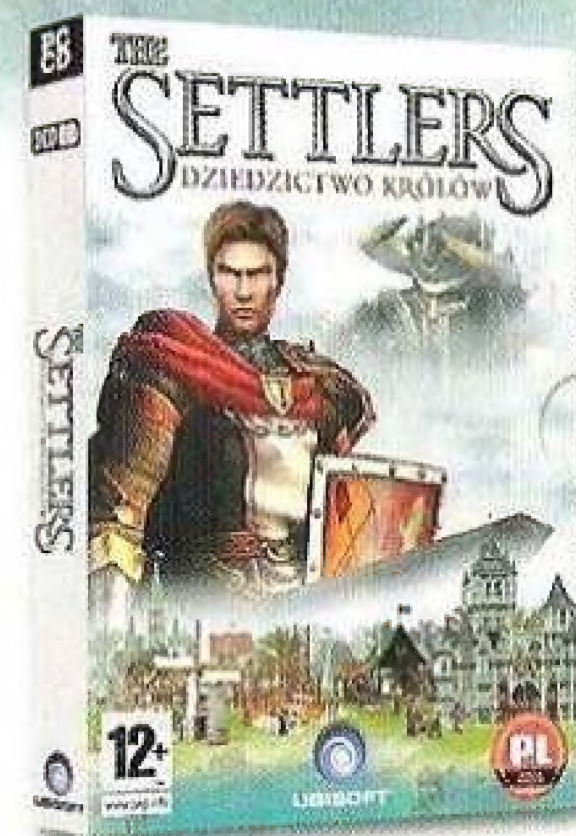
Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe. Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.



Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli. Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.



Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.



2CD

www.thesettlers.com
settlers.cdprojekt.com

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software.



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT